WWW.GAMEVN.COM

GAMEVN

06-2008-10

WWW.GAMEVN.COM

GAME PC - GAME CONSOLE - GAME MOBILE - THIẾT BỊ GAME

FARCRY 2

Phi Châu nóng bỏng

- **TOM CLANCY'S ENDWAR**
  Tom Clancy trong lần đầu đến với thể loại RTS
- **CRYSIS WARHEAD**
  Sự trở lại của "sát thủ" Crysis
- **.HACK//G.U. PART 2**
  The Truth

TẠP CHÍ ĐIỆN TỬ GAMEVN

mục lục 02

Emag's Diary 03

preview

Tom Clancy's EndWar 04
Prince of Persia 06
MotorStorm: Pacific Rift 08
Rouge Trooper 10
Resident Evil 5 12
Crysis Warhead 14
Far Cry 2 16
Red Alert 3 22

review

Mount & Blade 26
Devil May Cry 4 30

cũ mà hay

Onimusha 2: Samurai's Destiny 36

bên lề

Tổng quát về dòng game .hack//G.U Part 2 42

Artwork 70

Ban biên tập
E-mag team

Trình bày
kiug, garchi, AASA, yugi_hiro, Shirogame

Cộng tác
VIETNAMESE GAME INTEL
GAMEVN WEB PORTAL

Phát hành
E-mag team

Thành viên viết bài
yugi_hiro, Shirogame, shadow_judge, Shadow Master và một số thành viên khác.

TẤT CẢ THÀNH VIÊN VIẾT BÀI ĐỀU LÀ NICK ĐĂNG KÝ TẠI WWW.GAMEVN.COM

WWW.GAMEVN.COM

EMAG's Diary

Vừa thoát khỏi cảnh "tiền túng, tình tan, tư tưởng tồi tàn, tiến tới tự tử" thì lại lâm vào cảnh "bạn bè xa lánh, gia đình ruồng bỏ, đảng nghi ngờ, nhân dân theo dõi"

Vừa bị Ma Giáo chém 3 point.....

Hôm qua ku fan hâm mộ của mình là [C]ell đã lên đường về nơi Tây Ninh cực khổ...àh quên, Tây Thiên cực lạc. Hy vọng em sẽ sớm quay lại để tạo nên những tiếng cười thoải mái, ngây ngô cho mọi người.

Sống đi chết lại ... mô phật

Không phải là người về đầu nhưng không phải là kẻ cuối cùng.

Chưa có người yêu.....

ENDWAR

Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft Shanghai
Thể loại: Action
Ngày phát hành: TBA 2008
Hệ máy: PS3/X360/PC

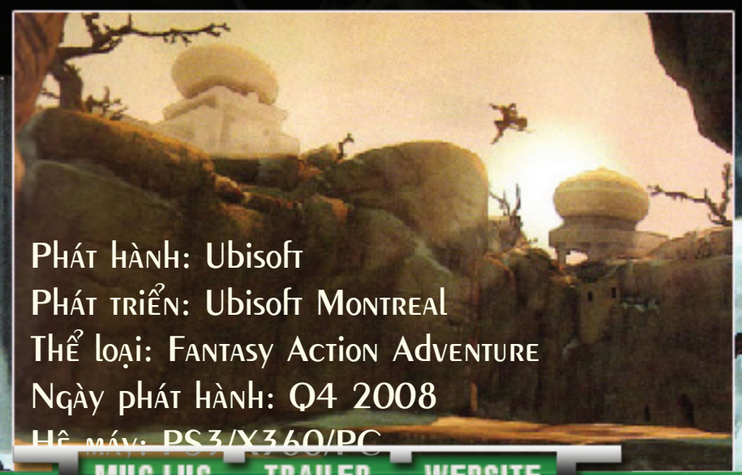
Endwar mang người chơi đến Thế chiến thứ 3 giữa Mĩ, Châu Âu và Nga để phân chia lại thế giới và nguồn tài nguyên dầu mỏ ít ỏi còn lại của thế giới. Trong thế giới giả tưởng của Tom Clancy, Endwar có mối liên hệ chặt chẽ đến các dòng game khác như Splinter Cell, Rainbow Six hay Ghost Recon... Với Endwar, bạn sẽ được tham gia vào cuộc chiến khốc liệt cùng 1 trong 3 lực lượng tinh nhuệ nhất của 3 phe: Russian Spetsnaz Guards Brigade, European Federation Enforcers Corps hay United States' Joint Strike Force. Chiến tranh trong Endwar cũng trở nên thực tế dễ tương tác hơn bất cứ game RTS nào trước đây. Người chơi sẽ lựa chọn chiến lược, kế sách của mình trên bản đồ thế giới với các giới tuyến thay đổi từng giờ đồng thời điều khiển quân đội của mình trên các chiến trường khác nhau. Trong Endwar, cuộc chiến được tiến hành thông qua các nhóm binh chủng chứ không phải từng cá nhân như trước. Số lượng Unit tham gia một cuộc chiến cũng được giảm xuống để sát với thực tế hơn. Mỗi đơn vị chiến đấu hay tăng viện đều cần tiêu tốn một lượng tài nguyên nhất định, và bạn phải chiếm lấy những cứ điểm của đối phương để có được nguồn tài nguyên đó. Đồng thời, đồ họa và tương tác trong game cũng được đẩy lên rất cao. Khi một chiến sĩ trong nhóm của bạn bị thương, anh ta sẽ được đồng đội kéo khỏi tầm đạn của đối phương hay khi bạn gọi chi viện, trực thăng sẽ thả dây để bộ binh có thể tiếp đất. Bên cạnh đó, mọi đồ vật trong bản đồ đều có thể làm chỗ ẩn nấp tạm thời cho quân bạn trước khi bị thổi tung lên bởi loạt pháo của đối phương.

Shadow master

Prince of Persia

Không còn chàng hoàng tử và dòng cát thời gian bí ẩn, không còn tên tể tướng gian ác hay nàng Kaileena xinh đẹp, phiên bản tiếp theo của dòng game này sẽ mang lại cho chúng ta một trò chơi hoàn toàn mới, tách biệt hẳn so với người tiền nhiệm của mình. Bỏ qua thành công và ưu điểm từ những phiên bản trước, POP4 mang một phong cách mới lạ với đồ họa, nhân vật và lối chơi mới. Giờ đây, thế giới trong game được thể hiện qua phong cách vẽ như truyện tranh*, tươi sang và nghệ thuạt hơn. Với POP4, người chơi sẽ bước vào cuộc phiêu lưu tiêu diệt "The corruption" của mọt kẻ lang thang và người bạn đồng hành bí ẩn của anh. Người chơi sẽ hoàn toàn tự do lựa chọn con đường của mình để hồi sinh thế giới qua việc lựa chọn đĩa điểm và cách thức hành động. Tất cả những sự kiện diễn ra trong suốt mạch game sẽ lien két với nhau để tạo thành một cốt truyện chặt chẽ. Kẻ thù của chúng ta cũng không có một hình dạng cụ thể mà thay đổi thiên hình vạn trạng trên cuộc phiêu lưu của "Hoàng tử", The Corruption có thể là một bẫy chông trên đường đi, xuất hiện từ sau bức tường hay biến thành 1 con quái vật... Hãy cùng chờ đợi sự đổi mới của dòng game này, thành công vang dội hay thất bài của một huyền thoại, tất cả sẽ được hé lộ vào ngày game phát hành.

Shadow master



Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft Montreal
Thể loại: Fantasy Action Adventure
Ngày phát hành: Q4 2008
Hệ máy: PS3/X360/PC

MOTOR STORM PACIFIC RIFT

Bên cạnh Burnout Paradise, Motor Storm cũng là 1 tựa game đua xe đình đám trên nền Playstation3. Trong đó, bạn được bước vào sa mạc nóng bỏng và điều khiển đủ loại phương tiện băng qua bùn đất bụi bặm với một mục đích duy nhất – loại tất cả đối thủ khỏi cuộc chơi. Phiên bản tiếp theo của game, Pacific Rift với địa điểm, đồ họa và phương tiện mới hứa hẹn sẽ là 1 game đáng chờ đợi của năm. Bạn sẽ có cơ hội chọn cho mình phương tiện ưa thích trong rất nhiều loại xe trong game bao gồm cả ATV, xe Buggy, morto và cả các loại xe tải để băng qua đường đua bùn đất. Ngoài ra, game còn cho phép hai người chơi cùng hợp tác để giành chiến thắng trong cuộc đua. Tương tự phiên bản cũ, bạn cũng có tăng tốc rất nhanh nhưng đồng thời cũng làm động cơ nóng quá mức dẫn đến phát nổ. Tuy nhiên, lần này bạn sẽ có cơ hội làm nguội động cơ bằng cách chạy qua nước. Bên cạnh đó, bạn có thể tặng cho đối thủ một cú tông thật mạnh khiến hắn đâm sầm vào vách đá hay rơi xuống biển. Hơn nữa, game cho phép người chơi tham gia chơi online với 16 đường đua khác nhau hoặc chơi offline cùng 3 người khác. Với nền móng của người tiền nhiệm và những cải tiến trong lần ra mắt này, PR là trò chơi đáng mong chờ của mọi game thủ, nhất là những người đang sở hữu trong tay bộ PS3.

Shadow master

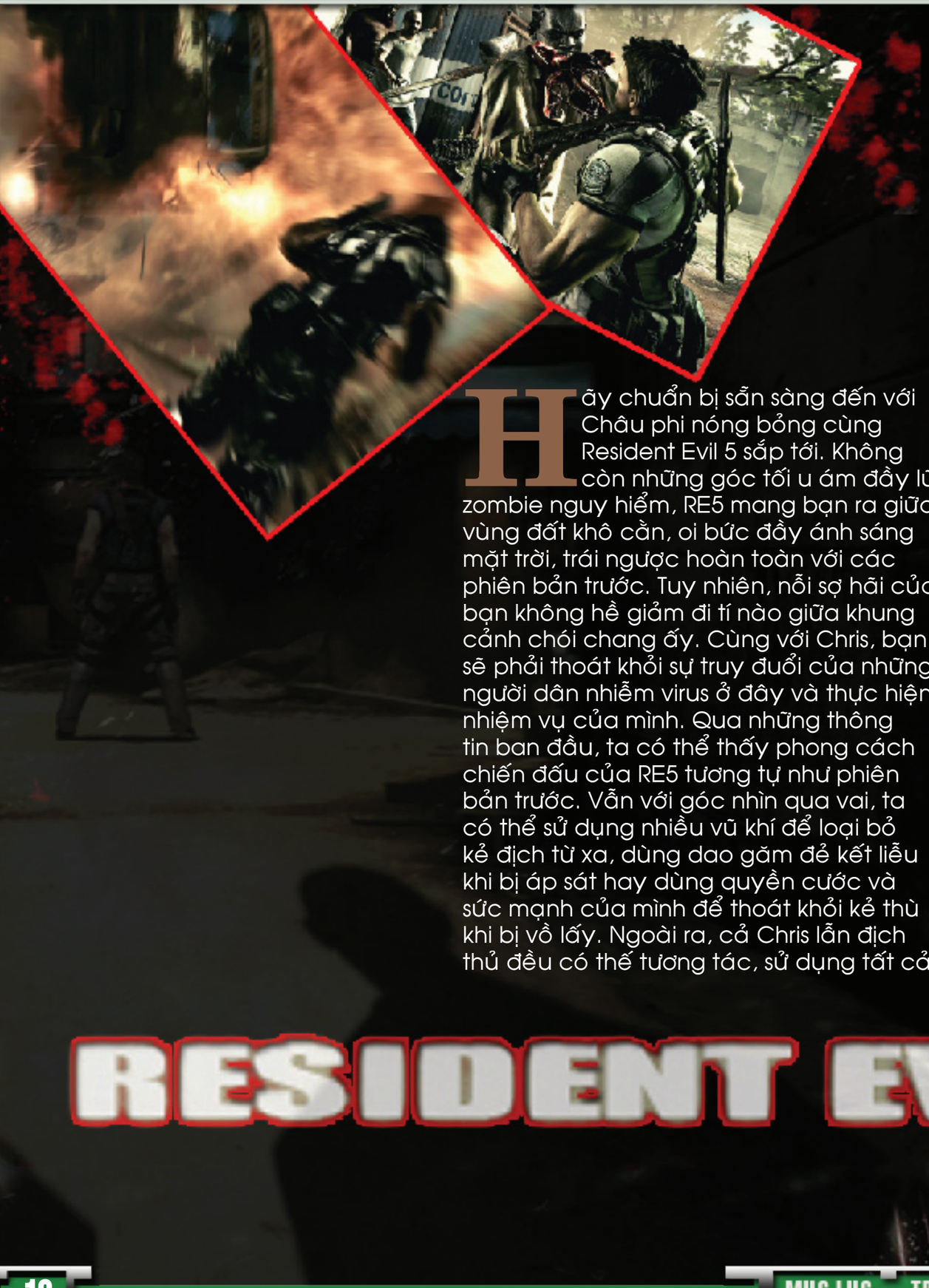
Phát triển: Evolution Studios
Phát hành: SCEA
Thể loại: Đua xe
Ngày phát hành: 28/10/2008
Hệ máy: PS3

ROGUE TROOPER

Nhà phát triển game đến từ nước Mỹ Reef Entertainment vừa đồng ý hợp tác với nhà phát hành Rebellion nhằm đưa những chiến binh Rouge Trooper lên hệ máy Wii. Dựa trên tựa game trước đó đã từng xuất hiện trên PS2, Xbox và PC, Rogue Trooper: The Quartz Zone Massacre là câu chuyện kể lại vì sao mà Rouge Trooper - một chiến binh đột biến gen của tương lai và đồng đội của họ bị phản bội bởi một viên tướng chỉ huy trong một cuộc đổ bộ xuống vùng Quarter Zone trên hành tinh Nu Earth. Chỉ có Rouge còn sống sót, nhưng những khả năng của đồng đội đã hi sinh vẫn tồn tại thông qua những con chip sinh học trong trang bị của anh. Phiên bản trên Wii sẽ tận dụng những khả năng của bộ điều khiển độc đáo, đưa đến những trải nghiệm mới cho người chơi. Những pha nhắm bắn giờ đây sẽ chính xác và sáng tạo hơn phiên bản cũ. Rebellion cũng cho biết rằng trò chơi sẽ được chăm chút kĩ càng hơn, hứa hẹn sẽ là phiên bản tốt nhất. Peter Rezon, giám đốc điều hành của Reef cho biết: "Rogue Trooper: The Quartz Zone Massacre là một trong những game hay nhất mà hãng thực hiện, và đưa trò chơi lên Wii thật sự rất tuyệt vời. Với sự độc đáo của hệ máy này, hi vọng đây sẽ là một trò chơi hấp dẫn với những cải tiến thú vị." Rogue Trooper: The Quartz Zone Massacre sẽ được phát hành vào Q4 năm nay.

sevenkingdoms

Phát hành: Rebellion
Phát triển: Reef Entertainment
Thể loại: Action
Ngày phát hành: Q4/2008
Hệ máy: Wii



Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom
Thể loại: Horror Action Adventure
Release Date: Chưa xác định
Hệ máy: PS3

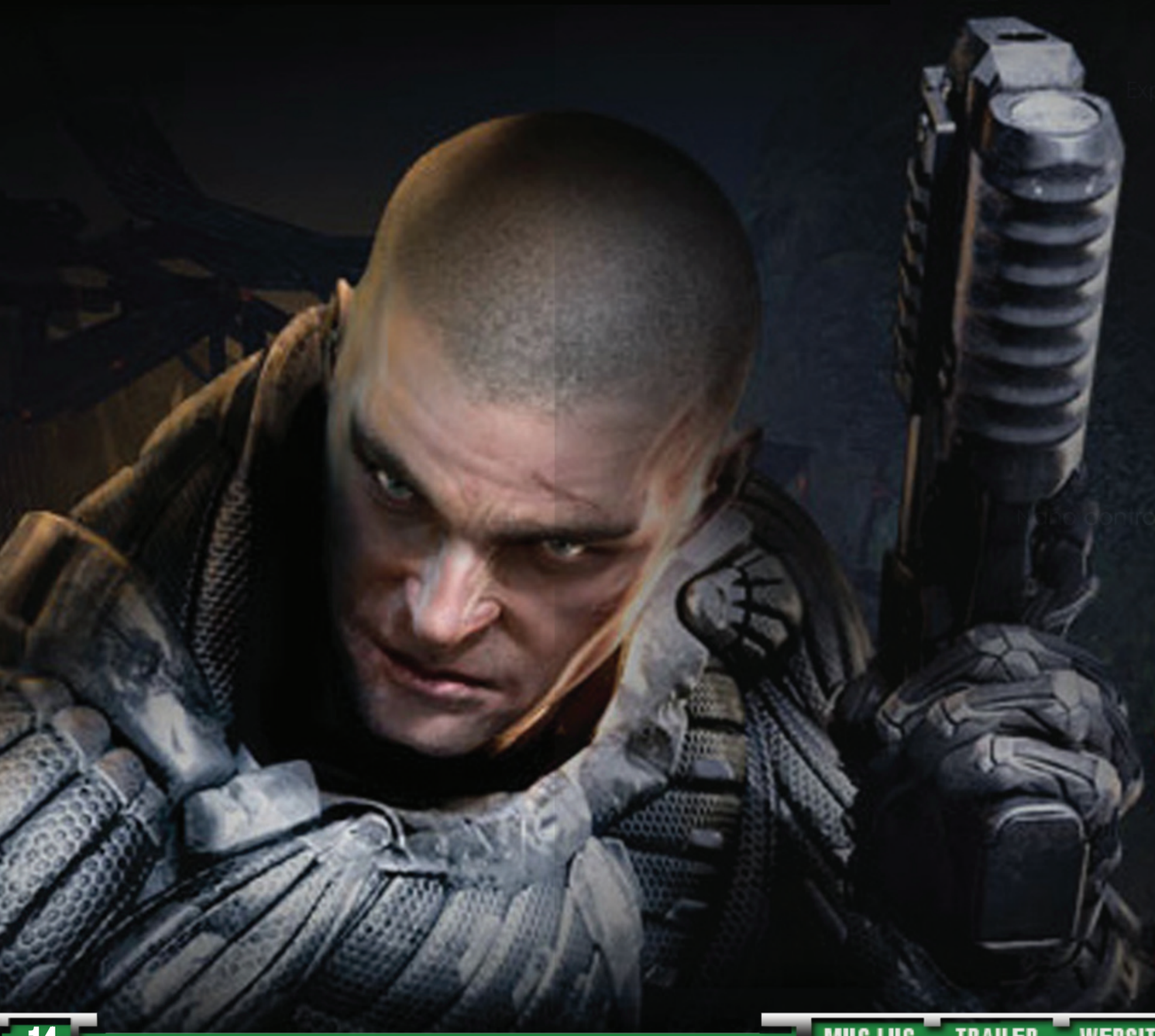
Hãy chuẩn bị sẵn sàng đến với Châu phi nóng bỏng cùng Resident Evil 5 sắp tới. Không còn những góc tối u ám đầy lũ zombie nguy hiểm, RE5 mang bạn ra giữa vùng đất khô cằn, oi bức đầy ánh sáng mặt trời, trái ngược hoàn toàn với các phiên bản trước. Tuy nhiên, nỗi sợ hãi của bạn không hề giảm đi tí nào giữa khung cảnh chói chang ấy. Cùng với Chris, bạn sẽ phải thoát khỏi sự truy đuổi của những người dân nhiễm virus ở đây và thực hiện nhiệm vụ của mình. Qua những thông tin ban đầu, ta có thể thấy phong cách chiến đấu của RE5 tương tự như phiên bản trước. Vẫn với góc nhìn qua vai, ta có thể sử dụng nhiều vũ khí để loại bỏ kẻ địch từ xa, dùng dao găm đẻ kết liễu khi bị áp sát hay dùng quyền cước và sức mạnh của mình để thoát khỏi kẻ thù khi bị vồ lấy. Ngoài ra, cả Chris lẫn địch thủ đều có thế tương tác, sử dụng tất cả đồ vật trong màn hình để giành quyền sống. Capcom cũng đã đầu tư rất nhiều vào đồ họa trong game. Môi trường trong game cũng được chăm chút rất kĩ, ánh sáng được thể hiện rất sắc nét và thể hiện sự ngột ngạt, nguy hiểm của kẻ thù. Bạn cũng có thể thấy rõ các chi tiết trên tạo hình nhân vật như cơ bắp của Chris, những đường nét trên vũ khí hay những vật dụng Chris đeo quanh người.

Shadow master

RESIDENT EVIL 5

CRYSIS WARHEAD®

Phát hành: EA
Phát triển: Crytek
Thể loại: FPS
Release Date: Chưa xác định
Hệ máy: PC/



Sau khi xác nhận thông tin về Cryengine 2 sẽ có phiên bản hộ trợ cho console(Ps3, Xbox 360), nay Crytek tiếp tục hâm nóng giới mộ điệu bằng tin khác không cũng " sốt dẻo" không kém là một phiên bản mới của Crysis – Crysis Warhead. Thế nhưng nhà phát triển vẫn chưa đưa ra những thông tin cụ thể về trò chơi, hi vọng ở phần kế tiếp này, Crysis Warhead sẽ xuất hiện trên cả console để đáp trả lại sự mong mỏi bấy lâu nay của người chơi. Liệu điều đó sẽ xảy ra ? Và Crysis Warhead có nối tiếp sự thành công của Crysis ? Chúng ta hãy chờ xem.

Vann1704

Crysys sẽ quay trở lại !

FARCRY2

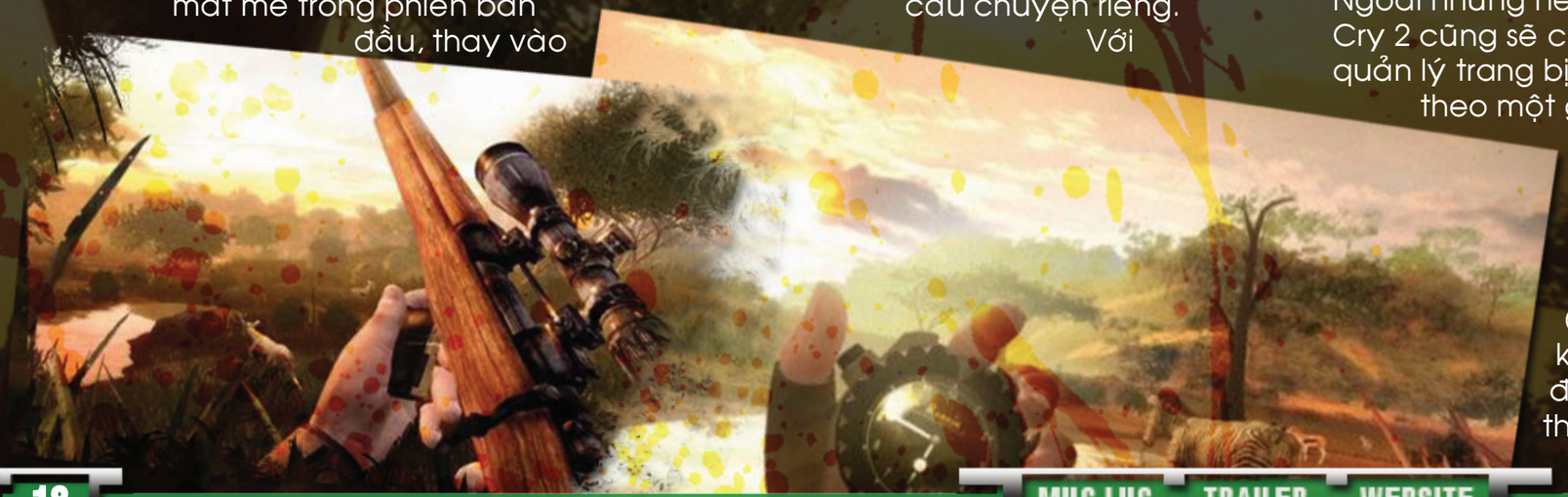
Phát hành: Ubisoft
Phát triển: Ubisoft Montreal
Thể loại: FPS
Release Date: Q3 2008
Hệ máy: PC/PS3/Xbox360

Độ khoảng vài năm trước đây, sự xuất hiện của Far Cry lúc bấy giờ đã trở thành một hiện tượng, một "sát thủ phần cứng", mang lại sự mới mẻ trong lối chơi, nội dung lẫn đồ hoạ. Từ đó, danh tiếng của Crytek - hãng phát triển Far Cry - lên cao như diều gặp gió và trở thành một sự chờ đợi đầy hứa hẹn cho một game FPS mới nối tiếp Far Cry. Nhưng dường như giấc mộng Far Cry 2 tưởng chừng chấm dứt vào năm 2004, khi mà Crytek chính thức trở thành đối tác của EA Games, đối thủ cạnh tranh với Ubisoft - hãng sở hữu cái tên Far Cry. Sau này, Crytek quyết định công bố tựa game mới Crysis thì Ubisoft cũng bật mí sự xuất hiện của Far Cry 2.

Nếu như nội dung phần một gắn kết với tác phẩm The Island of Doctor Moreau của nhà văn H.G Wells, nổi bật với hòn đảo nhiệt đới trù phú ẩn dưới là những thí nghiệm khoa học đáng sợ thì phần hai như một cuộc "thay máu" hoàn toàn. Sẽ không còn người anh hùng bất đắc dĩ Jack Carver, và cũng chẳng còn những phong cảnh mát mẻ trong phiên bản đầu, thay vào đó là những thảo nguyên savannah, khung cảnh não nề nóng nực của Phi châu. Một bước đi táo bạo của Ubisoft khi Far Cry 2 sẽ mang một kết cấu mở, với cốt truyện phi tuyến tính, diễn biến có thể thay đổi nhưng vẫn tuân thủ theo mạch cốt truyện định sẵn của game. Theo như nhà phát triển, cốt truyện của Far Cry 2 sẽ không xảy ra ngẫu nhiên đối với nhân vật chính mà chính người chơi sẽ là một lính đánh thuê được giao nhiệm vụ ám sát Jackal, một kẻ buôn lậu vũ khí gây xung đột giữa các phe phái trong quốc gia hư cấu Port Selao.

Khá phù hợp với xu hướng kết hợp với yếu tố RPG hiện nay của các game FPS, Far Cry 2 sẽ kết hợp cả những đặc điểm thì chỉ thấy ở game nhập vai. Nhân vật chính không hoàn toàn cố định, mà người chơi có thể lựa chọn nhiều nhân vật khác nhau với những câu chuyện riêng. Với bối cảnh là đại lục châu Phi, từ những cánh rừng nhiệt đới tới những thảo nguyên hoang vu, Ubisoft Montreal hé lộ người chơi sẽ không bị bó buộc trong một không gian nhất định, mà có thể tự do đi lại trong một không gian rộng lớn (tới 50km2) với số lượng đông đảo các loại quái vật cũng như kẻ địch, khá giống với S.T.A.L.K.E.R. Và tất nhiên, trong Far Cry 2 sẽ xuất hiện những phe phái để bạn tham gia, cùng với một số lượng lớn các NPC mà người chơi có thể lựa chọn trở thành đồng minh hoặc không.

Ngoài những nét nổi bật trên, Far Cry 2 cũng sẽ có một hệ thống quản lý trang bị mới gọn gàng hơn theo một game nhập vai. Để minh chứng rõ ràng cho sự đổi mới so với phiên bản đầu, những tên người đột biến (mutant), những khả năng biến hoá đặc biệt sẽ được thay thế bằng những kỹ năng của nhân vật. Sự xuất hiện của những loài thú hoang dã cũng tăng tính chiến thuật và thực tế cho game, ví dụ như người chơi có thể dẫn dụ kẻ địch tới những loài thú săn mồi hay đánh lạc hướng kẻ địch. Thời tiết trong game cũng ảnh hưởng khá nhiều tới chuyến hành trình của bạn. Tất cả những đặc điểm trên khẳng định rằng, thiên nhiên trong Far Cry 2 sẽ là một yếu tố quan trọng tới cả quá trình sống còn của bạn.



Ubisoft Montreal cũng sẽ phát triển một engine riêng cho Far Cry 2 với tên gọi Dunia (có nghĩa là "trái đất" trong tiếng Ba Tư). Với một môi trường rộng lớn trong Far Cry 2, Dunia giúp nhấn mạnh khả năng tương tác sâu sắc với môi trường trong game, người chơi có thể phá huỷ đồ vật, cây cối cũng như các công trình trong game. Qua trailer, có thể thấy những hiệu ứng gió, ánh sáng, thời tiết và lửa rất chân thực và sinh động. Engine sẽ hỗ trợ cả Direct X9 và X10, cũng như công

nghệ Ambx của Philips, mang lại những hiệu ứng ánh sáng và màu sắc đặc sắc.

Có thể nói rằng, đối thủ cản trở lớn nhất của Far Cry 2 chính là người anh em cùng cha khác mẹ Crysis, vốn đã thể hiện được sự hoàn mỹ và đột phá trong lối chơi và đồ hoạ. Duy trì và kế thừa tinh hoa của một game thành công là một nhiệm vụ không nhỏ với nhà phát triển đầy kinh nghiệm Ubisoft Montreal. Liệu Far Cry 2 có vượt qua được cái bóng của phiên bản đầu? Câu hỏi đó chỉ có đáp án khi game phát hành vào quý IV năm nay.

Tên truy cập

COMMAND & CONQUER

RED ALERT 3

WELCOME BACK, COMRADE

Phát hành: EA
Phát triển: EA Los Angeles
Thể loại: RTS
Release Date: Chưa xác định
Hệ máy: PC/PS3/Xbox360

Ngay từ những phiên bản đầu, cho tới phiên bản mới nhất Tiberium Wars thì Command & Conquer đã không còn là một series game đơn thuần, mà trở thành một franchise (thương hiệu) tin cậy cho những người nhiệt thành với thể loại chiến thuật. Chia thành nhiều bản thể riêng biệt (Tiberium, General và Red Alert) với nét nổi bật là nội dung liên hoàn, dựa trên lịch sử hay cũng có khi là một cốt truyện giả tưởng và gắn kết chặt chẽ từ phiên bản trước tới những phiên bản sau, Command & Conquer đã thu hút đông đảo sự chú ý cũng như những đánh giá khả quan từ những tờ báo hay trang web đánh giá game uy tín. Sau sự trở lại thành công của C&C: Tiberium Wars, người ta đã mơ đến C&C Red Alert 3. Tất nhiên, EA Games luôn biết chiều lòng gamer...

So với những game khác cùng tựa C&C, thì nội dung Red Alert không quá chú trọng về một thế giới giả tưởng với những vũ khí hiện đại mà thay vào đó dựa trên lịch sử có thật. Albert Einstein ngẫu nhiên chế tạo ra cỗ máy thời gian và trở lại quá khứ tiêu diệt Adolf Hitler lúc còn trẻ, Stalin và Liên Xô (Soviet) trở thành một cái gai trước mắt giới cầm quyền phương Tây. Ở Red Alert 1, đó là chiến tranh thế giới thứ hai hư cấu giữa các nước Đồng Minh với Liên Xô, ở Red Alert 2, đó là cuộc tấn công nước Mỹ của Liên Xô. Và ở Red Alert 3, những nhà lãnh đạo của Liên Xô trong tương lai quyết định mở kế hoạch trở lại quá khứ ám sát Einstein với mục tiêu nhằm hồi sinh cường quốc Liên Xô mạnh mẽ trước đây. Kế hoạch thất bại, thời gian bị xáo trộn và sự xuất hiện của một cường quốc mới đến từ phương Đông. Chiến tranh thế giới thứ ba xảy ra giữa các nước Đồng Minh, Liên Xô và đế quốc mặt trời mọc mới xuất hiện.

Theo như lời nhà phát triển, C&C Red Alert 3 sẽ vẫn trung thành với lối chơi thoải mái từ những phiên bản trước đây, không tập trung vào những phép tính kinh tế vắt óc và quản lí tài chính phức tạp như những game RTS khác. Với C&C Red Alert 3, bạn sẽ làm quen với một khía cạch khác - đó là chiến lược. Những trận chiến ác liệt, đông

đảo, có thể là lực lượng địch gấp đôi lực lượng của ta, đòi hỏi người chơi phải có tài "dụng binh" khéo léo để sao cho có thể tiêu diệt triệt để lực lượng địch mà nhận được thiệt hại ít nhất. Cũng là một điểm mới mẻ, khi những trận chiến của Red Alert 3 sẽ không diễn ra ở trên mặt đất, mà còn diễn ra ở mặt trận, theo như EA Los Angeles-hãng phát triển C&C Red Alert 3 thì đến 60-65% chiến trường chủ yếu diễn ra trên nước. Thậm chí những công trình cơ bản có thể xây dựng ngay trên nước, và việc phòng thủ chúng cũng là một sự khó khăn đối với người chơi.

Một điểm mới mẻ xuất hiện ở C&C Red Alert 3 chính là ở chế độ đi bài (campaign), game hỗ trợ tới hai người chơi cùng tham gia game. Chế độ co-op này cũng là lý do dễ hiểu khi EA công bố game sẽ xuất hiện trên cả hệ máy PS3 và Xbox 360. Phiên bản trên PS3 và

Xbox 360 cũng sẽ được thiết kế một hệ thống điều khiển riêng giúp người chơi có thể thao tác linh hoạt không kém gì so với PC. Đương nhiên, game mới đồng nghĩa với sự hiện diện của những loại binh chủng phương tiện mới, một nét đặc trưng của dòng Red Alert, ví dụ như Sickles, một loại tăng có hình dạng giống con nhện hay Bullfrog, một loại quân chuyên chở có thể "bắn" quân lính tới mục tiêu cần tới. Một số đơn vị lính đặc trưng như Tanya cũng được trang bị thêm "time belt" (thắt lưng thời gian) có thể giúp di chuyển về quá khứ để hồi máu. Nhìn chung, số lượng binh chủng mới trong C&C Red Alert 3 khá đa dạng, phong phú và không kém phần mới mẻ đối với người chơi.

C&C Red Alert 3 sử dụng RNA engine, engine được hiệu chỉnh từ engine SAGE (được sử dụng cho C&C Tiberium Wars). Ở phần này, những

map của Red Alert 3 có diện tích khá rộng lớn, cùng với hoạt cảnh đa dạng, đồng hành với cách chơi chiến lược trong game. Qua những hình ảnh ban đầu, nhà sản xuất rất chăm chút và trau chuốt cho môi trường nước, một số loại công trình, quân lính được thiết kế khá tỉ mỉ. Engine RNA hứa hẹn mang lại những hiệu ứng khói nổ, ánh sáng và môi trường, vốn đã rất "đã" từ C&C Tiberium Wars.

Tuy rằng phải tới 5 tháng nữa, tất cả những ai mến mộ C&C mới có thể có cơ hội "nếm thử" C&C Red Alert 3. Nhưng quả thực, ở thời điểm hiện tại, những gì mà EA hé lộ về C&C Red Alert 3 đã khiến cho game nóng quá rồi.

Tên truy cập

...115 MB - một dung lượng quá tí hon cho một game hoàn chỉnh, khi lần đầu bắt gặp Mount & Blade (M&B), Bạn sẽ nghĩ ngay đến đây là một game mini chỉ mang tính giải trí, "giết thời gian" đơn thuần. Nhưng thực sự không phải như vậy...

Mount&Blade

Mount & Blade mang một nội dung "thuần" chất trung cổ với bối cảnh là vùng đất Calradia rộng lớn với các thành trì pháo đài, nơi đang là chiến trường của năm thế lực quân đội: Swadians, Rhodoks, Vaegir, Khergit, và Nord. Cốt truyện của game theo cấu trúc phi tuyến tính (non-linear), người chơi có thể tùy ý gia nhập một trong năm đế chế và sở hữu một đạo quân thiện chiến của chính mình, không phải bó buộc hoàn toàn theo một cốt truyện xuyên suốt game.

Ngay khi vào bắt đầu game, bạn sẽ gặp một giao diện tạo nhân vật không khác gì những game RPG khác với những chỉ số, kỹ năng (bao gồm kỹ năng sử dụng vũ khí và kỹ năng chỉ huy), dung mạo của nhân vật mà bạn điều khiển. Bước đầu vào game, sau một vài hướng dẫn thao tác cơ bản, người chơi có thể ngay lập tức bắt đầu chuyến hành trình của mình. Khởi đầu với số tiền ít ỏi, đơn độc với con ngựa của mình, bạn sẽ bắt đầu săn những tên hải tặc và những tên cướp, dần dần gây dựng cho đạo quân mình thật thiện chiến. Với những trang bị như vũ khí, áo giáp, ngựa chiến, thức ăn có thể mua trong những thị trấn cho đến thành phố để nâng cao sức phòng thủ. M&B hội tụ đủ những tính năng của một game nhập vai thật sự, và điều này góp phần khiến người chơi cuốn hút ngay khi bắt đầu game.

Sau khi đã có được một số tiền khá khá, người chơi sẽ bắt đầu những trận chiến với sự giúp đỡ của binh lính của chính mình. Binh lính đánh thuê có thể tuyển ở các nhà trọ trong các thành phố, cũng có thể là những tù binh được bạn trả tự do. Mỗi loại lính đều tích lũy một số điểm kinh nghiệm nhằm nâng cấp trở thành một đạo lính cấp cao hơn với vũ khí và trang bị tốt hơn. Khi gia nhập một trong năm quốc gia, người chơi có thể tuyển binh lính và nhận các nhiệm vụ của quốc gia đó. Trong M&B, lính được phân chia rõ ràng như lính cung nỏ, bộ binh sử dụng kiếm hoặc giáo, quân kỵ mã. Với một đạo quân tinh nhuệ, bài bản và thiện chiến, người chơi có thể dễ dàng đánh bại lực lượng quân địch đông đảo hơn nhiều lần.

"Trở thành kẻ săn đuổi hoặc bị săn đuổi" - đó là chân lý của M&B. Người chơi sẽ gặp và chạm trán những kẻ địch ngẫu nhiên trên bản đồ. Chắc hẳn cũng đã có lúc bạn mong ước trở thành một chiến binh với bộ giáp sắt, cưỡi trên lưng chiến mã, chỉ huy quân đội xông thẳng vào quân địch, điều đó có thể được hình tượng hóa với M&B. Bắt đầu trận chiến trên một địa hình lúc bằng phẳng lúc mấp mô bao gồm núi non, rừng cây, sông suối, hay cũng có thể là một trận công thành, người chơi sẽ cùng với những chiến binh của mình tả xông hữu đột vào quân địch.

Bạn sẽ kinh ngạc với hệ thống chiến đấu khá sinh động và thực tế của M&B, cụ thể như khi cách xa quân địch, người chơi có thể sử dụng cung để hạ gục một số tên lính, sau đó có thể sử dụng giáo hoặc kiếm để giáp lá cà với quân địch. Đương nhiên, chuyện "lấy mạng" được một tên địch trong M&B không hề dễ dàng chút nào mà còn đòi hỏi một chút khéo léo, chợp đúng thời cơ. Việc tận dụng địa hình cao - thấp hoặc thời tiết cũng sẽ giúp bạn có lợi thế trong chiến đấu. Chiến thắng luôn dành cho người cẩn đảm và biết suy nghĩ - một quy luật tất yếu.

Mr.Garfield

Engine của M&B cho phép người chơi có thể "tự biên tự diễn" một bản mod với cốt truyện, nhân vật, bối cảnh của riêng mình. Thật quả là thiếu sót khi không nhắc tới những bản mod của game, tiêu biểu như:

The Last Days

Những ai từng là fan hâm mộ của The Lord of The Rings (chúa tể những chiếc nhẫn) không thể bỏ qua bản mod này. Bạn có thể dễ dàng nhận ra những đội quân Elf và Dwarf chiến đấu với lũ Orc hung tợn khát máu cùng với những địa danh quen thuộc trong LoTR. Đây là bản mod M&B được tải về nhiều nhất trên trang web của Taleworld (hãng phát triển M&B).

Onin no Ran

Phiên bản mod này sẽ đưa người chơi về nước Nhật với chính quyền mạc phủ trong cuộc chiến Onin (1467-1477). Bạn có thể trở thành một Samurai, một nhà thương hoặc trở thành một kiếm khách ngao du thiên hạ trong bản mod này.

Storymod

Vẫn là vùng đất Calradia trong M&B nhưng Storymod sẽ đem lại cho người chơi một cốt truyện mở rộng, những nhiệm vụ mới, những thành trì mới. Một bản mod dành cho những ai từng yêu thích M&B nhưng chưa thỏa mãn lắm với cốt truyện của game.

Link down:
http://www.download.com/Mount-Blade/3000-7537_4-10757559.html
http://www.mbrepository.com/modules/PD-downloads/

Phát hành: Capcom
Phát triển: Capcom
Thể loại: Action
Release Date: 8/2/2008
Hệ máy: PC/PS3/Xbox360

Một trong những game đánh giá là cú hích của năm 2008 được Capcom khôn khéo chia thành 2 đợt phát hành vào tháng 2 và tháng 7 dành cho hệ console và PC. Sau cùng, Dante đã quay trở lại và chỉ có thể nói : Let's rock !!!

Câu chuyện của phiên bản thứ 4 dòng DMC không kéo người chơi đến 1 thế giới xa hơn mà 1 tương lai tạm cho là gần, thời điểm giữa phiên bản debut đầu tiên và DMC2. Điều gây ngạc nhiên và xôn xao dư luận bắt nguồn từ thông tin Dante sẽ thành kép phụ, thay thế vào đó là Nero, 1 nhân vật mới toanh với cánh tay của quỉ Devil Bringer. Sợi dây liên kết số phận giữa 2 con người cũ và mới với nhau bắt đầu từ sự xuất hiện đột ngột của Dante tại giáo đường của hội "The Order of the Sword" trong vai trò 1 sát thủ. Là 1 thành viên của hội, Nero lập tức được phái đi để bắt Dante mà không kịp nhận ra cuộc đời mình từ đây sẽ được sang 1 trang rất mới.

Điểm nhấn Nero chính là điều khác biệt mà người chơi nhận ra phiên bản thứ 4 này đã thổi vào serie game 1 luồng gió mới. Nếu người ta vẫn quen với việc sẽ cùng nâng cấp hệ thống Stylish quen thuộc của Dante nay hãy tạm quên nó trong phút chốc mà thay vào đó với sức mạnh từ Devil Bringer của Nero. Cánh tay thừa hưởng sức mạnh của quỉ có thể vươn to và kéo giãn để túm lấy kẻ thù thực hiện liên tục những chiêu thức combo đủ dạng như xoay tròn rồi vứt sang 1 bên tựa như 1 tay cow-boy lão luyện hoặc hút lấy bộ cánh đen của những tử thần bóng đêm dễ như trở bàn tay. Ngoài những vũ thứ chính, Nero không được trang bị thêm nhưng được ưu ái bởi 1 bảng hệ thống skill đa dạng và tùy vào số Red Orb mà bạn có được, mỗi trận chiến trở nên hoành tráng với đủ kĩ thuật điêu luyện mà bạn dùng để đối phó với bọn quái. Chặt, chém hoặc phóng vút lên trời, etc ... Sự phóng khoán và phong cách hành đồng đầy tính kích thích hòa cùng chất rock heavy metal cực đã, không thể không hài lòng và bạn gần như muốn hoàn thành tất cả các 20 nhiệm vụ trong cùng 1 ngày !

Hình ảnh

của Nero làm người ta gợi lên 1 chút gì đó đậm chất của Dante : phóng khoáng, ngang tàng và đầy tự tin. Cuộc đối đầu của 2 nhân vật gần như hấp dẫn chẳng kém cuộc chiến giữa Dante và người anh song sinh ở phần trước. Vấn đề đã thay đổi, Nero nhận ra mình đã đặt sai niềm tin vào tổ chức khi họ bắt đi Kyrie, người yêu của anh và chúng còn âm mưu làm 1 chuyện rất kinh khủng. Trở lại với Dante, sự hiếu kì về 1 nơi thờ phụng quỉ vương Sparda lôi kéo anh đến đây và giúp đỡ cho Nero, đã đến lượt Dante hành động !!

Người chơi tuy chỉ điều khiến Dante khoảng 1/3 game nhưng họ vẫn nhận ra đây chỉ có thể là anh ta. Hệ thống Stylish quen thuộc quay trở lại và đến lúc Dante quay trở ngược lại và dọn dẹp tất cả những gì Nero bỏ sót. Không có Devil Bringer như Nero và 1 số hệ thống thay đổi khiến thời gian chuyển tiếp khó thể quen nhưng với những vũ khí mới bổ sung và tính "đa năng" của nó đặc biệt là Pandora Box, chiếc hộp hóa thành đủ loại vũ khí hạng nặng là điển hình. Khó có thể nói giữa Dante và Nero ai tạo cho bạn cảm giác ai mạnh hơn ai, ưu điểm và các kĩ năng đã tạo sự khác biệt khiến nó tuy không mới nhưng thu hút người chơi đến không muốn rời đi được.

DMC4 cuối cùng đã không phải là sản phẩm độc quyền trên PS3 và nó đã được phát triển thành game đa hệ cho cả Xbox 360 và PC. Nhà phát triển khẳng định không có sự khác biệt lớn về đồ họa trong game giữa Xbox 360 và PS3. Hình ảnh trong game đập vào mắt người xem là những khung hình tốt, thể hiện rõ tính chất, không gian, thời gian của bối cảnh. Ấn tượng hơn là những hiệu ứng ánh sáng mỗi lần Nero vung kiếm, dùng Devil Bringer cho đến cả chuyển động đa dạng trong đi đứng, biểu lộ trạng thái đặc biệt là các pha giao tranh đánh boss đủ mọi loại cảm xúc. Âm nhạc trong game thì mới thực sự là điểm nhấn, CD soundtrack của game có đến hơn 100 bài với đủ thể loại và dĩ nhiên không thể thiếu những bài đậm phong cách heavy metal cho đến những ca khúc opera giọng trong và cao say đắm, thiết tha. Thật sự là vừa đã mắt nay lại còn đã tai !

Phiên bản demo của DMC4 trên PC đã tung ra và nó càng làm háo hức các fan cuồng nhiệt khi nhà sản xuất tin rằng nó sẽ có sự khác biệt với những món "cơm thêm" mà phiên bản console không có được. Sau DMC4, có lẽ vẫn còn quá sớm để nói rằng độ hot của serie game này đã giảm hot, chờ đợi thôi ...

yugi_hiro

©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED

Onimusha 2

Samurai's Destiny

Phát Triển: Capcom
Phát Hành: Capcom
Thể Loại: Hành Động – Phiêu Lưu
Hệ Máy: PS2
Ngày Phát Hành: 28/08/2002

...Số Phận Do Mình Quyết Định...

Onimusha: Samurai's Destiny là phần thứ hai nằm trong loạt game hành động phiêu lưu nổi tiếng của Capcom. Có thể nói O:SD có tác động rất lớn đến các phiên bản tiếp theo và là tiền đề cho những đổi mới trong cách chơi của Onimusha sau này. Sự kỳ diệu, biến ảo của xứ sở hoa anh đào đan xen những đường kiếm võ sĩ đạo ngoạn mục. Onimusha 2 là cả một kiệt tác!

Cốt truyện của O:DS hoàn toàn tách biệt với bản đầu tiên Onimusha: Warlords và điểm chung duy nhất của hai phiên bản chính là kẻ thù Oda Nobunaga, một ác ma hồi sinh bằng việc bán linh hồn cho quỷ dữ. Chính đội quân quỷ dữ của hắn đã tàn phá và sát hại toàn bộ dân làng Yagyu. Chứng kiến hình ảnh đau thương đó, Jubei thề sẽ giết Nobunaga để trả thù. Sau giây phút định mệnh ấy, số phận mới của một chiến binh samurai đã bắt đầu...

O:DS đã có nhiều thay đổi đáng kể so với bản O:WL. Điểm bị phàn nàn nhất trong O:WL chính là số lượng thời gian chơi quá ngắn thì nay đã được O:SD khắc phục, vừa đủ dài để người chơi không cảm thấy bị hụt hẫng. Đó là chưa tính những lúc bạn bị mắt kẹt khá lâu bởi những tình huống có ý đồ trong game.

Các màn chiến đấu trong O:DS cũng đa dạng hơn, từ các thị trấn nhỏ bình yên cho đến những toà thành đồ sộ, những hang động âm u hay những khu rừng đầy chết chóc. Dù là nơi nào thì cũng đều khiến bạn trầm trồ mỗi khi thấy chúng. Thật đẹp như tranh vẽ! Các kiến trúc của nước Nhật cổ xưa hiện lên rất rõ nét qua từng ngôi nhà, bức tường hay mái ngói. Những cảnh vật xung quanh sẽ khiến bạn nghĩ rằng mình đang xem một bộ phim chứ không phải là đang chơi game. Từng ngọn cỏ, cành cây, thậm chí hòn đá cũng được thiết kế rất tỉ mỉ và sắc nét. Không chỉ những vật "tĩnh" mà những vật "động" cũng được chăm chút kỹ lưỡng. Những con quái vật từ nhỏ bé cho đến khổng lồ đều toát lên vẻ khác biệt về độ ghê rợn, xấu xí của mình. Hình mẫu Jubei được lấy từ người thật nên anh là nhân vật được thiết kế hoàn hảo về ngoại hình tuy có điều anh ta hơi...xấu trai (nhưng đúng chuẩn khuôn mặt người Nhật thời kì đó). Trang phục của từng nhân vật đều được tạo hình rất đẹp với nhiều kiểu mẫu phong phú và bắt mắt. Công với việc sử dụng hiệu ứng mô phỏng cử động của người thật (capture motion) nên từng động tác chém, né người đều rất thực. Âm thanh là một bước tiếng lớn với những bản nhạc du dương êm ái xen lẫn những giai điệu mạnh mẽ trong khi đó lồng tiếng cho nhân vật thì lại một bước lùi với giọng điệu chưa thực thuyết phục.

Một điểm thay đổi nữa trong cách chơi của O:SD là việc sử dụng các nhân vật khác trong game. Nếu như ở bản O:WL thì người chơi chỉ được điều khiển nhân vật Akane trong màn chơi ngắn thì O:SD cho phép người chơi điều khiển nhân vật phụ nhiều hơn và lâu hơn. Có đến 4 nhân vật phụ là Kotaro, đội trưởng bộ tộc ninja Fuma; Ekei Anokuji, một thầy tu phá giới; Magoichi Saiga, một tay súng thiện xạ và Oyu, một nữ kiếm khách lang bạt. Đây là điểm rất hay vì giúp người chơi không cảm thấy nhàm chán khi chỉ sử dụng mỗi một nhân vật. Tuy nhiên, có những tình huống chỉ xảy ra khi mối quan hệ của Jubei với nhân vật đó khá đặc biệt. Và đây lại là một chức năng hay mà O:SD mang lại; chức năng trao đổi vật dụng. Khi bạn giết một đối thủ, sẽ có vàng rớt ra, bạn sẽ dùng số vàng này mua đồ và đem tặng cho các nhân vật khác. Công việc rất quan trọng vì không những nó mở ra những cảnh game khác nhau cho cùng một màn chơi (bạn cho đồ ai nhiều nhất thì sẽ có cảnh game của nhan vật đó) mà còn

đem lại cho bạn những món đồ hữu ích. Bên cạnh đó là hệ thống câu đố của game bao gồm sắp xếp những tấm hình bị xáo trộn đơn giản nhưng cũng có khi làm bạn tốn một khoảng thời gian không nhỏ để giải quyết.

Hệ thống chiến đấu của O:SD cũng đa dạng hơn. Ngoài những chiêu thức cơ bản như chặt, chém, đâm thì Jubei còn có thể kết hợp những nút bấm để tạo ra các chiêu thức mạnh mẽ hơn. Có 6 loại vũ khí khác nhau: thanh Mikedenta, Thunder Sword có sức mạnh của sấm sét, Ice Sword với tính năng của băng, Wind Sword sở hữu quyền năng của gió và Earth Sword với uy lực của đất; thanh thứ sáu là thanh kiếm Flame Sword mạnh nhất chỉ có được khi bạn hoàn tất tất cả các tầng của màn chơi Dark Realm. Đây luôn là thử thách lớn nhất của fan Onimusha vì Dark Realm là những tầng địa ngục hội tụ quỷ dữ rất mạnh. Ở đó không có chỗ cho sai lầm bởi bạn không được phép lưu game.

Khi một đối thủ bị tiêu giệt, sẽ xuất hiện 4 loại linh hồn và bạn sẽ hút chúng để nâng cấp vũ khí, máu và lực cho nhân vật. Loại linh hồn mới nhất màu tím khi hút đủ sẽ tự động biến Jubey thành quỷ. Tuy nhiên, đây lại là một lỗi khá khó chịu đối với người chơi do hoàn toàn bị động trong việc biến thành quỷ. Ngoài ra còn có các vũ khí khác như cung tên, súng ống dùng để tiêu diệt những đối thủ tầm xa hoặc trên cao.

Điểm thu hút nhất trong cách chơi của Onimusha là gì? Critical! Critical là linh hồn của trò chơi bởi nó góp phần tạo nên sự khác biệt giữa Onimusha với những game cùng thể loại khác, làm nên 50% thành công

của trò chơi. Đây là kỹ năng cao nhất của samurai: một đường kiếm – một kẻ thù. Chế độ Critical đã được thêm vào một tính năng mới là Chain Critical, tức thực hiện nhiều Critical thành một dãy. Tất nhiên, tất cả những gì bạn cần để có thể thực hiện "100 lần như 1" là "nhanh tay", "lẹ mắt" và một "cái đầu lạnh". Về sau, khi hoàn tất game (cấp độ Hard) sẽ xuất hiện một chế độ chơi mà bạn chỉ có thể giết chết kẻ thù bằng Critical.

Kẻ thù trong O:SD vẫn là Nobunaga cùng đoàn quân Genma đông đúc của hắn. Có nhiều kẻ thù mới xuất hiện như (Red) Axe Ox, Pole Guard cùng với những gương mặt quen thuộc như Demon Samurai, Masked Demon... Với phong cách tác chiến cũ kỹ, lấy thịt đè người thì chúng không quá khó để bạn giải quyết. Tuy nhiên những còn trùm thì có thể gặp khó khăn hơn, bởi chúng to lớn và mạnh hơn nhiều. Tiêu biểu là Goganndantes- một bậc thầy kiếm thuật, đây thực sự là đối thủ đáng gờm. Đừng sợ hãi, ai cũng có điểm yếu và nếu biết khai thác được điều đó thì người chiến thắng sẽ là bạn!

Không quá ngắn như phần một, không cầu kì như phần ba hay dài hơi như phần bốn, với cốt truyện cổ điển, súc tích cùng cách chơi hấp dẫn và đồ hoạ âm thanh tuyệt vời thì tôi không ngần ngại bình chọn Onimusha: Samurais Destiny là phiên bản hay nhất của dòng Onimusha. Có thể bạn không đồng ý với tôi. Không sao cả. Đơn giản là vì tôi thích và vì nó thực sự hay.

AA_SA

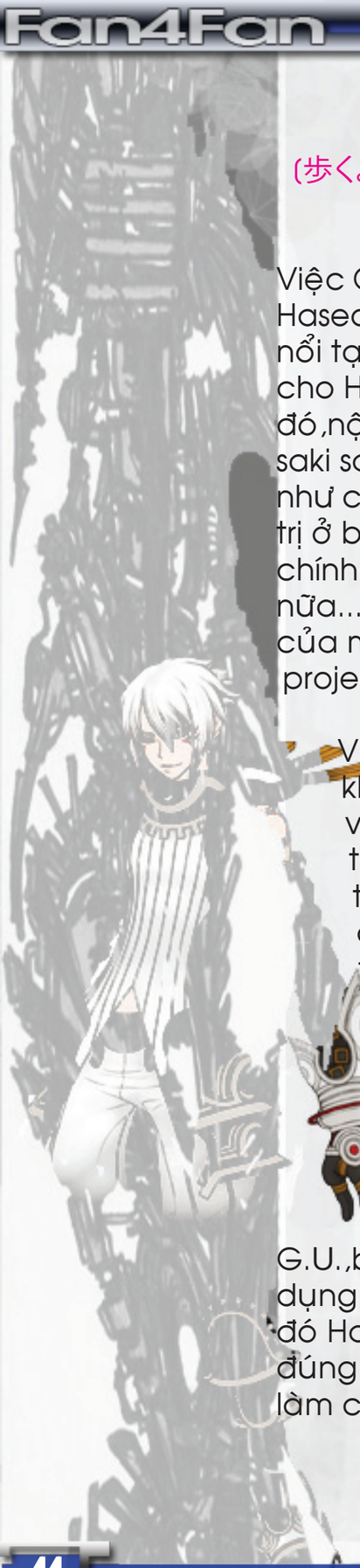
.hack fanzine part 2 "THE TRUTH"

NOW. WE TELL YOU SOMETHING THAT YOU HAVE NEVER KNOWN ...

Vol.3 : Redemption

(歩くような速さで, Aruku you na Hayasa de, lit. At a Walking Pace)

Việc Ovan chưa " chết " là một dấu hỏi lớn đối với Haseo. Chính bản thân cậu cũng không thể hiểu nổi tại sao Ovan lại sắp đặt tất cả mọi chuyện để cho Haseo trở thành kẻ giải quyết tất cả. Trong lúc đó,nội bộ của CC.Corp đã có sự thay đổi lớn, Sasaki sau khi đã dung hòa hoàn toàn với AIDA cũng như cam kết khống chế AIDA đổi lấy quyền thống trị ở bậc admin trong The World. Đồng nghĩa, Yata chính thức bị cách chức và không còn xuất hiện nữa... Không chấp nhận việc Sasaki là cấp trên của mình,Pi,Kuhn và Haseo đồng loạt tách khỏi project G.U.



Với tư tưởng của 1 kẻ tiểu nhân, Sasaki dĩ nhiên không hề quên những ân oán cũ với Haseo và lợi dụng quyền hành của Admin, hắn đã tổ chức PK Tournament với mục đích triệu tập toàn bộ PKer trong The World để hạ bệ Haseo đồng thời thay đổi mọi thứ có lợi cho hắn và tạo áp lực khiến Haseo không thể đứng bên ngoài mãi được.

PK Tournament diễn ra nhưng không hề gây khó dễ cho team Haseo,nhưng mục đích thật sự của Sasaki không phải là để PKer hạ gục Haseo. Sau trận đấu với Antares,Sasaki đã công bố những tài liệu của project G.U.,bao gồm cả đoạn phim ghi lại cảnh Haseo sử dụng Skeith đã hạ team của Bordeaux. Sau sự kiện đó Haseo đã trở thành " tội đồ " trong The World, đúng như dự kiến của Sasaki.Nhưng điều đó không làm cho Haseo chùn bước,tại trận chiến cuối cùng với Taihaku,Haseo đã phá vỡ được thanh kiếm bị nhiễm AIDA của Taihaku và đối mặt với sự xâm thực của chúng nhưng điều đó lần này không làm khó dễ cho cậu nữa .Phẫn nộ, Sasaki quyết định giải phóng AIDA trong người mình,quyết một trận dứt điểm ân oán với Haseo,nhưng lại một lần nữa thất bại thảm hại dưới sức mạnh hợp nhất của các Epitath User. Rơi vào " mặt sau " của The World, Sasaki cầu cứu Ovan mong được giúp đỡ nhưng đáp lại hắn chỉ là sự lạnh lùng quay lưng của Ovan trước khi Azure Knight "kết thúc" phần việc còn lại.

Sau khi Sasaki bị hạ gục và biến mất,nội bộ CC Corp xảy ra hỗn loạn,Pi tạm thời thay thế chỗ trống của Sasaki. Bẵng đi 1 thời gian,Yata đột ngột quay trở lại và lại biến mất một lần nữa. Đứng trước bức tượng thần linh trong The World,Yata hận Ovan vì sao lại được cả Aura lẫn AIDA ưu đãi,cuối cùng đánh thức Avatar The Prophet trong người mình và trở nên mất kiểm soát. Trước khi bị Haseo đánh bại và sự biến mất của The Prophet đã để lại 1 lời tiên tri liên quan đến Key of Twilight

Sasaki bị hạ,nhưng AIDA vẫn chưa biến mất. Aina,em gái của Ovan sau một thời gian dài bị hôn mê do sự kiện bị AIDA Tri Edge tấn công đã thức tỉnh. Ovan dù muốn hay không cũng đã nhận ra không còn thời gian nữa bèn để lại lời nhắn và địa chỉ dẫn dắt Haseo đi xuyên qua Outer Dungeon đến nơi bí ẩn nhất của The World : Creator's Room.Tại đây,Haseo và Ovan đã quyết đấu một trận cuối cùng,dứt điểm toàn bộ những gì còn chưa giải quyết.Corbernick bị hạ,khả năng Rebirth ngay sau đó đã được kích hoạt,đưa toàn bộ thế giới mạng trở về thời điểm trước khi AIDA xuất hiện.
Khi sự co giãn về thời gian xảy ra,dữ liệu về nhân vật

của Haseo bị ảnh hưởng rất nặng và trở nên mất ý thức và bị dịch chuyển sang một không gian khác trong The World trước khi được Zelkova, chủ của tòa thành trên không Netslum cứu thoát. Đồng thời, Zelkova cũng đã hack vào char Haseo giúp cậu có được Xth Form sử dụng gun-blade.

Trong khi đó, Aina cũng đã tỉnh dậy,cô cực kì giận dữ vì Haseo đã làm anh cô ấy trở thành Lost One. Khi Haseo còn không biết phải giải thích sao với Aina thì Yata thông báo khẩn về việc Cubia đã thức dậy và hậu quả của nó gây ra thì sẽ có thể còn nghiêm trọng hơn cả AIDA nếu không ngăn chặn kịp.

Những chiếc vảy của Cubia đã bắt đầu tấn công người chơi và 1 trong số đó có cả Aina. Sau khi cứu được Aina,cô đã xin lỗi Haseo vì những hành động nông nổi trước đó của mình. Kể ra thì mới biết, thật ra Aina biết tất cả những gì anh trai cô đã làm là cứu cô nhưng sự hi sinh của Ovan là điều mà Aina không thể chấp nhận được.

Cubia cuối cũng đã thức tỉnh, cơn ác mộng đáng sợ nhất cuối cùng đã đến. Yata,Haseo,Aina đã đến Hidden Forbidden Holy-ground nhưng dí biến đã xảy ra với Aina trước khi Azure Knight xuất hiện và tấn công nhóm Haseo.Rất may, Aina đã đứng ra can thiệp kịp thời.

Các Azure Kite không rõ vì mệnh lệnh của Aura hay tự nhận thức ra tính nghiêm trong của vấn đề mà đã đưa cho Haseo vũ khí của mình, Emtpy Skies rồi biến mất.

Đứng trước Aura,mọi việc được sáng tỏ,Cubia là bản nghịch thể của the Key Of Twilight,và Haseo chính là Key Of Twilight sau khi hấp thụ 8 Av-atar khác. Điều đó có nghĩa là chỉ co mình Haseo mới có thể tiêu diệt được Cubia hoặc toàn bộ thế giới ảo sẽ hoàn toàn sụp đổ.

Quay lại Netslum, Zelk-ova đã gửi tin nhắn đến toàn thể người chơi mong giú sức tiêu diệt C bia cho đến các nhân vật đã trở thành Lost One như Sirius ,Alkaid cũng đã quay lại góp sức tiêu diệt Cu-bia.

Sau khi các Cubia Alpha ở 3 nơi phong ấn bị tiêu diệt.Cubia đã hiện thân,Haseo với sức ma-nh của Skeith (Xth-Form) quyết chiến với Cubia trận cuối cùng

Cubia bị tiêu diệt,The World trở lại bình thường như trước,Haseo nhận được tin nhắn của Shino tại Hidden Forbidden Holy-ground với nguyện vọng tái lập lại Twilight Bridge để tìm Ovan.Haseo,lúc này cũng đã nhận ra được tình cảm của mình đã đuổi theo Atoli,cả 2 cùng nhau đi về ánh mặt trời

-Ge-nius_Ranza-

Một cái nhìn sơ lược về .hack//

V/Jun Bansyoya , The End of The World :

Trong dự án tối mật "G.U" của CC.Corp, ngoài lãnh đạo tối cao Jyotaro Amagi còn một nhân vật khác rất quan trọng đảm nhiệm chính là Jun Bansyoya với một nhiệm vụ khó khăn: điều tra mọi manh mối từ sự kiện Morganna Incident nhằm tìm ra được Aura - The Ultimate AI. Nhưng sau đó cả hai đã quyết định đề ra kế hoạch "R.A" với mục tiêu không tưởng là cấy 8 Phase còn sót lại từ Morganna vào 8 Epitaph PCs đặc biệt cùng hi vọng các mảnh vỡ của Morganna này khi tập hợp với nhau có thể tái tạo được một Aura khác hòan chỉnh hơn và nằm dưới sự kiểm sóat của CC.Corp.

Nhưng Jun Bansyoga nhanh chóng nhận ra nguy cơ tiềm ẩn trong "R.A", nếu 8 Phase có thể tập hợp với nhau và tái tạo lại Aura sẽ sinh ra một sự mất cân bằng lớn trong thế giới The World và đánh dấu sự xuất hiện của một "Anti-Existence" (giống như Cubia và Key of the Twilight) đe dọa sự tồn vong của nhân loại. Vì thế anh đã âm thầm lấy cắp Epitaph PC sở hữu Phase "Tarvos" và giấu kín nó trong máy tính cá nhân của mình.

Tuy nhiên, Amagi đã lường trước được tình huống này và đã kịp thời back-up lại tòan bộ dữ liệu trong Morganna tạo thành một "Dummy Morganna Factor" trước khi Tarvos bị đánh mất và sử dụng nó để tiếp tục kế hoạch điên rồ của mình sau sự ra đi của Jun. Kết quả , kế hoạch thảm bại hòan tòan, 80% dữ liệu của The World đã bị xóa sạch và Amagi điên dại tự thiêu chính mình cùng tòa nhà nghiên cứu. Jun nhanh chóng trở lại và tìm mọi cách để phục hồi những gì còn có thể nhưng việc duy nhất anh làm được là bắt thêm một Phase: "Magus" , 6 Phase còn lại đã trốn thóat và ẩn mình cùng hệ thống.

Jun Bansyoga đã đứng ra nhận tòan bộ trách nhiệm về sai lầm của dự án và chấm dứt công việc tại CC.Corp. Đến khi The World:R2 ra đời, Jun mới phát hiện 6 Phase còn sót lại đang tìm cách kết hợp với 6 người chơi đặc biệt được chọn (mà sau này chính là những Epitaph's User), và anh đã quyết định tự tay trao Epitaph PC nắm giữ "Tarvos" cho chính em gái của mình: Reiko Saeki cùng một quyển nhật kí.

Sau đó, nhiều người cho rằng anh đã chết và mất tích một cách bí ẩn.

VI/ Cột mốc một số sự kiện trước Roots :

Có thể nói tất cả mọi bi kịch và định mệnh khắc nghiệt trong câu chuyện của G.U đều khởi nguồn từ một cái tên: Aina.

Aina tên thật ngoài đời là Aina Indou một cô gái nhỏ nhắn xinh đẹp và bình thường như bao đứa trẻ khác nhưng lại phải gánh chịu trên mình một chứng bệnh nan y rất nặng. Aina đã từng phải đến Đức để chữa trị nhưng vẫn không thể cải thiện. Trong quãng đời đau khổ còn lại , cô quyết định dành hết thời gian của mình để tham gia vào thế giới của The World:R2 xem nó như cơ hội cuối cùng mà cô còn thể ở lại bên cạnh và vui đùa cùng người anh trai Masato Indou mà cô rất mực yêu thương.

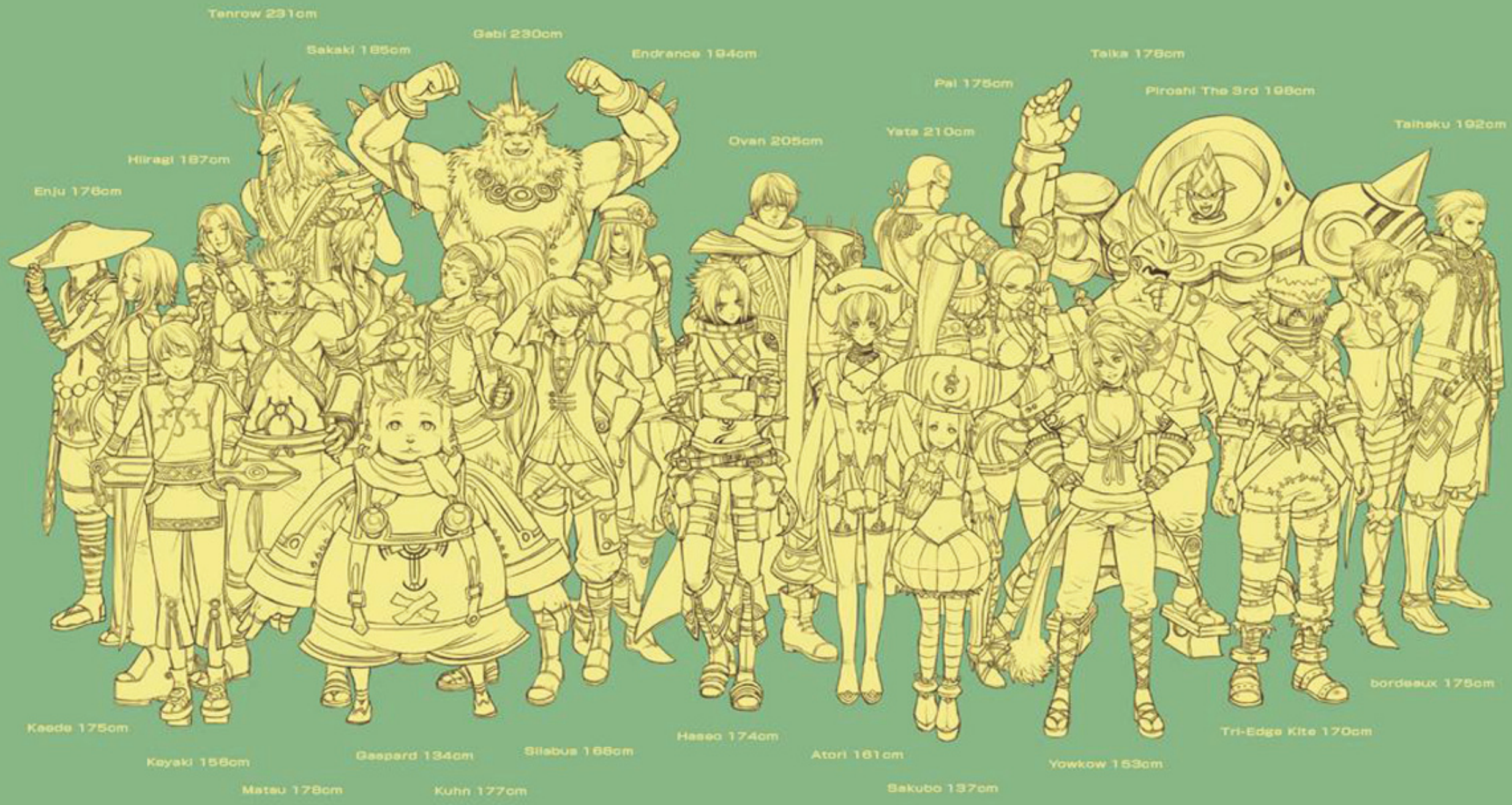
Đau khổ và tuyệt vọng, Masato Indou quyết định

tham gia The World:R2 với mục đích duy nhất là có thể tìm ra The Key of Twilight để chữa lành căn bệnh cho Aina, anh lập ra một PC với nickname Ovan . Hai người thường trãi qua mọi thời gian bên nhau trong game tại những "The Lost Ground" mà nơi Aina thích nhất là "Creator's Room", một căn phòng với không gian trắng xóa và cô thường được ngồi nghe anh trai của mình kể chuyện (một trong số đó chính là câu chuyện về "Epitaph of Twilight"). Aina cũng rất thân với một PC có nick Phyllo vốn rất am hiểu về thế giới của The World và từng giới thiệu ông ta với Ovan.

Trong quãng thời gian này, Ovan với vốn kiến thức tin học sâu rộng và được xem là một trong những hacker thiên tài, anh không mấy khó khăn để đến bất cứ nơi nào mình muốn trong The World (kể cả những Lost Ground) với một level rất cao và tính cách trầm lặng khiến nhiều PCs khác phải kính phục và đã làm quen được với một người bạn tâm giao là Naobi. Cũng có lời đồn đại rằng mọi người thường thấy Ovan hay dắt tay cô em gái nhỏ của mình đến Hulle Granz Cathedral tại # Hidden Forbidden Holy Ground để cầu nguyện.

Nhưng số phận đã hòan tòan theay đổi cuộc đời của Ovan và Aina trong The World vào một ngày định mệnh khi lần đầu tiên họ chạm trán với một AIDA: "Tri-Edge" tại Creator's Room. Ovan đã lấy hết thân mình để che chở cho cô em gái nhưng anh không thể nào ngờ chính cánh tay trái của mình lại bị AIDA chi phối và PK khiến Aina trở thành The Lost One đầu tiên trong thế giới The World:R2

-ale-



BIWA

© .hack Conglomerate
© 2007 NBGI

.hack//G.U.

TIMELINE OF THE .HACK

Một số sự kiện được đề cập theo tên series (Anime/Game/Manga/Novel) là các sự kiện phát sinh riêng biệt không có ảnh hưởng trực tiếp đến thế giới thực của DotHack và The World , không nằm trong bộ khung chính của DotHack (.Hack//Games và .Hack//G.U)

Cuối thế kỉ 20

_Bộ quốc phòng Mỹ bắt đầu nghiên cứu và phát triển ARPANET , được xem như nền tản của hệ thống Internet sau này.
_Năm 1999 , khắp nơi trên thế giới đã có thể truy cập vào Internet , đánh dấu một bước nhảy vọt của nhân loại.

Đầu thế kỉ 21

_Cơn sốt Internet toàn cầu ngày càng gia tăng tỉ lệ thuận với tệ nạn tin học , hacker mũ đen mọc lên và tấn công hệ thống mạng khắp nơi trên thế giới . Ngay cả những thông tin mật của chính phủ cũng có thể dễ dàng bị xâm nhập và tiết lộ .

2002

_Tổ chức hệ thống mạng thế giới (WNC - World Network Commisson) chính thức thành lập

2003

_WNC họp hội nghị lần đầu tiên
_Một virus mang tên "Hello WNC" ra đời và thâm nhập vào hơn 10,000,000 máy tính cá nhân
_"Deadly Flash" - 1 virus cực kì nguy hiểm lần đầu tiên xuất hiện và là nguyên nhân gây ra những cái chết hàng loạt trên thế giới bởi những người truy cập vô tình bị lây nhiễm bởi nó. Tác giả của virus , 1 thanh niên quốc tịch Nhật Bản cũng là người đầu tiên bị kết án tử hình theo điều luật an ninh mạng của tổ chức WNC.

2004

_Tổ chức WNC siết chặc điều luật an ninh mạng hòng góp phần làm suy giảm tệ nạn tin học
_Nữ thi sĩ Emma Wielant mất trong một tai nạn giao thông. Tác phẩm ưng ý nhất của cô - bài thơ "Epitaph of Twilight" đang vẫn còn dang dở nhưng đã bị tháo bỏ khỏi website.
_Hệ thống bảo mật của kho bạc quốc gia Switzerland bị hacker phá hoại và hơn 84,000,000$ bị đánh cắp

2005 (Pluto's Kiss xuất hiện)

_Sở giao dịch chính khoán New York bị hacker tấn công làm sụp sụp thời giá gây nên một chấn động lớn trên toàn thế giới
_Ngày 24-12 : Diễn ra sự kiện Pluto's Kiss , hầu hết máy chủ , máy tính cá nhân trên thế giới bị Shutdown trong 77 phút gây ra những thảm họa không tưởng với nhân loại . Tác giả của nó là một cậu bé hacker chỉ mới 10 tuổi sinh sống tại Los Angeles
_Ảnh hưởng nghiêm trọng của Pluto's Kiss làm trì trệ mọi hoạt động kinh tế và tài chính khắp mọi nơi . Giao dịch và buôn bán qua mạng bị nghiêm cấm

2006

_Một thời kì được biết đến với tên gọi "Twilight of the New Gods" khai sinh với sự xuất hiện của các sản phẩm game video online

_Tổng thống Mĩ Jim Stonecold từ chức sau ảnh hưởng từ thảm họa Pluto's Kiss
_ALTIMIT OS , hệ điều hành duy nhất không bị tác động bởi Pluto's Kiss , được xem là miễn nhiễm với tất cả virus máy tính thời điểm hiện tại bắt đầu nổi tiếng hàng đầu trên thế giới
_Một số nhân viên cấp cao của ALTIMIT rời bỏ công ty ra riêng và sáng lập ra CyberConnect Corporation (gọi tắt là CC.Corp)
_Lập trình viên thiên tài người Đức mang tên Harald Hoerwick cho ra đời sản phẩm đầu tay Fragment và được đề cử với CC.Corp
_Chức danh "The Commentator" xuất hiện và người chịu trách nhiệm trọng trách này sẽ là phát ngôn viên kiêm bình luận viên và tường thuật trực tiếp các sự kiện quan trọng của CC.Corp (Trong The World ta luôn thấy ông ta là người chuyên bình luận các trận đấu trong Battle Arena)

2007 (The World ra đời)

_ALTIMIT cho mở cửa 12 văn phòng chi nhánh khắp nơi trên thế giới , trụ sở chính đặt tại San Francisco
_Junichiro Tokuoka bắt đầu tiến hành Nhật hóa phiên bản Fragment của Harald , trợ lý đắc lực của ông là Kazushi Watarai (sau này là lãnh đạo của Cobalt Knights, đội ngũ chuyên debug game)
_Tháng 5 : Khởi động Beta test cho Fragment . Nhanh chóng trở thành đề tài bàn luận nóng bỏng nhất của giới game thủ lúc bấy giờ
_Tháng 6 : Harald Hoerwick đột nhiên mất tích . Quá trình thử nghiệm game phải kết thúc ngoài dự định
_WNC ban bố điều luật áp chế tất cả máy tính cá nhân trên thế giới đều phải sử dụng hệ điều hành ALTIMIT
_24 Tháng 12 : WNC tổ chức ngày hội mang tên "Virgin's Kiss" , các điều luật khắc chế và nghiêm cấm trong việc sử dụng Internet trước nay được bãi bỏ. Fragmant chính thức mang tên The World và phát hành rộng rãi trên thế giới với doanh số download vượt mức 100,000 lượt chỉ trong ngày đầu tiên.
_Thời kì "Twilight of the New Gods" chấm dứt với sự xuất hiện của The World

2008

.hack//Intermezzo (flashbacks) :Mimiru lần đầu gặp gỡ Mimika khi đang thám hiểm một hang động bí ẩn (unbalanced dungeon) trong The World.

2009

.hack//AI Buster:
_Kazushi Watarai lần đầu đụng độ một Vagrant AI : Lycoris (chính là nguyên mẫu của Ultimate AI Aura) và tìm cách delete nó trong khi đang debug game.
_Hai PC Balmung và Orca hoàn thành event The One Sin - event khó nhất trong The World và được xưng tụng là "Descendants of Fianna"

2010 (Pluto Again tái diễn đánh dấu sự hồi sinh của Aura)

.hack//2nd Character: Haruka Mizuhara (lúc này đang sử dụng PC Hakoto) gặp gỡ Albireo (chính là PC của Kazushi Watarai)
.hack//SIGN: PC Tsukasa mắc kẹt bên trong thế giới The World
.hack//Wotan's Spear: Kazushi Watarai đụng độ Vagrant AI

Macha.
.hack//ZERO: Carl gặp gỡ một PC kì lạ tại Hulle Granz Cathedral trong # Hidden Forbidden Holy Ground (và PC đó chính là Sora - Pker khét tiếng của Ryou Misaki năm 10 tuổi mà sau này chính là người điều khiển PC Haseo huyền thoại của chúng ta đó các bạn)
.hack//Intermezzo (non-flashbacks): Mimiru trở lại hang động bí ẩn (unbalanced dungeon) cùng với Bear.

_Pluto Again, còn được xem là thảm họa mạng toàn cầu lần thứ 2 (Second Network Crisis) sau Pluto's Kiss lại tái diễn

.hack//Games: Kite bắt đầu tìm hiểu nguyên nhân khiến bạn thân của cậu - Yasuhiko rơi vào trạng thái coma (The Lost One)
.hack//Another Birth: Akira Hayami tạo nhân vật và tham gia vào The World nhằm tìm hiểu nguyên nhân khiến anh trai của cô - Fumikazu rơi vào trạng thái coma
.hack//Liminality: Junichiro Tokuoka tiến hành điều tra các vấn đề kì lạ phát sinh trong game The World và liên hệ với một PC có nickname: Sieg (chính là của Tomonari mà sau này là chủ nhân của PC Kuhn trong .Hack//G.U)

_24 Tháng 12 : Pluto Again chấm hết với sự hồi sinh của Aura.

2011

_Kazushi Watarai từ chức và rời bỏ CC.Corp
_Thời kì Vàng Son ("Golden Age") của The World bắt đầu

2013

_Balmung chính thức công việc tại CC.Corp
_# .hack//Kamui: Saki Shibayama được bổ nhiệm làm tân lãnh đạo của Cobalt Knights (sau sự ra đi của Kazushi), cô bắt đầu chiến dịch truy lùng và delete các Vagrant AI trong The World

2014 (Aura mất tích)

_.hack//Firefly: Hotaru lần đầu login vào The World server Nhật Bản
_.hack//Legend of the Twilight (manga): Shugo Kunisaki và người chị gái song sinh Rena Kunisaki chiến thắng sự kiện "limited edition .hackers character models" của Aura với phần thưởng là hai PC mô phỏng theo Kite và BlackRose (nhưng ở hình dạng Chibi)

_Thành phố Naval Monte ra mắt trong thế giới The World và chỉ xuất hiện trong một dịp hè
_24 Tháng 12 : Toàn bộ hệ thống của The World bị crash , phát sinh ra vô số lỗi trải rộng trên hệ thống Internet khắp mọi nơi trên thế giới , Aura biến mất !. Thời kì vàng (Golden Age) của The World chấm dứt.

2015 (Dấu chấm hết của The World và Altimit OS , sự ra đời của The World:R2)

_Bugs (lỗi dữ liệu) bắt đầu xuất hiện trong hệ điều hành Altimit
_Jun Bansyoya được bổ nhiệm làm lãnh đạo của dự án tối mật G.U của CC.Corp (nhằm tìm lại Aura)
_Jyotaro Amagi bắt đầu công việc mới tại CC.Corp
_Mùa Xuân : PC Mia bị delete cho mục đích triết xuất dữ liệu của Epitaph từ cô
_Mùa Hạ : Dự án G.U thất bại ngoài dự kiến , 80% dữ liệu của The Wold biến mất , Jyotaro Amagi tự châm lửa thiêu hủy và nhấn chìm mọi thứ tại văn phòng nghiên cứu CC.Corp.
_Mùa Thu : Jun Bansyoya quay trở lại CC.Corp và nhận toàn bộ trách nhiệm về thất bại của G.U
_24 Tháng 12 : The World:R2 và Altimit Mine OS chính thức ra mắt . 4 PC : Ovan, Kuhn, Endrance, Yata cũng được tạo ra vào thời điểm này !

-ale-

Shinjitsu no Yukue (The Whereabouts Of Truth, Vol 2 Ending Theme)

Lyrics by: Chiyako Fukuda
Music by: Chiyako Fukuda
Sung by: Tomoyo Mitan

張り詰めた空は真実語らず
近付くことを拒んでいる
溢れる涙　雫となり零れ
心が痛くてどうしようもない

悲しみの果て　行き着く先は
『真実と偽り』

ここに眠る真実の行方
こんなにも傍にいるのに
遠く光る星の全てを
照らしているのに…

凍てついた空は　時には鏡で
心の痛み　映して染める

傷つけた羽は恐れを知らず
休む事さえできないまゝに

真実求め何処までも遠くへ

風に逆らい遥か彼方へ

掴み損ねた　夢物語
現実と幻

静か過ぎて消えてしまいそう
こんなにも叫んでいるのに
刻む時はこの声さえも
消してしまうのね…

静か過ぎて消えてしまいそう
こんなにも叫んでいるのに
刻む時はこの声さえも
消してしまうのね…

Translation

The outstretched sky evades
the truth
Refusing to get closer
Overflowing tears spill down
My heart aches, not knowing what to do

Arriving first at the ends of sadness
"Truth and Falsehood"

Here lie the whereabouts of the sleeping truth
It is right here beside me
Even as the distant stars
Shine down upon us all

The frozen sky, at times a mirror
The pain of my heart, tinting all that it reflects

Injured wings, not knowing fear
Unable even to rest

Seeking the truth, all the way into the distance
Defying the winds of that far-off place

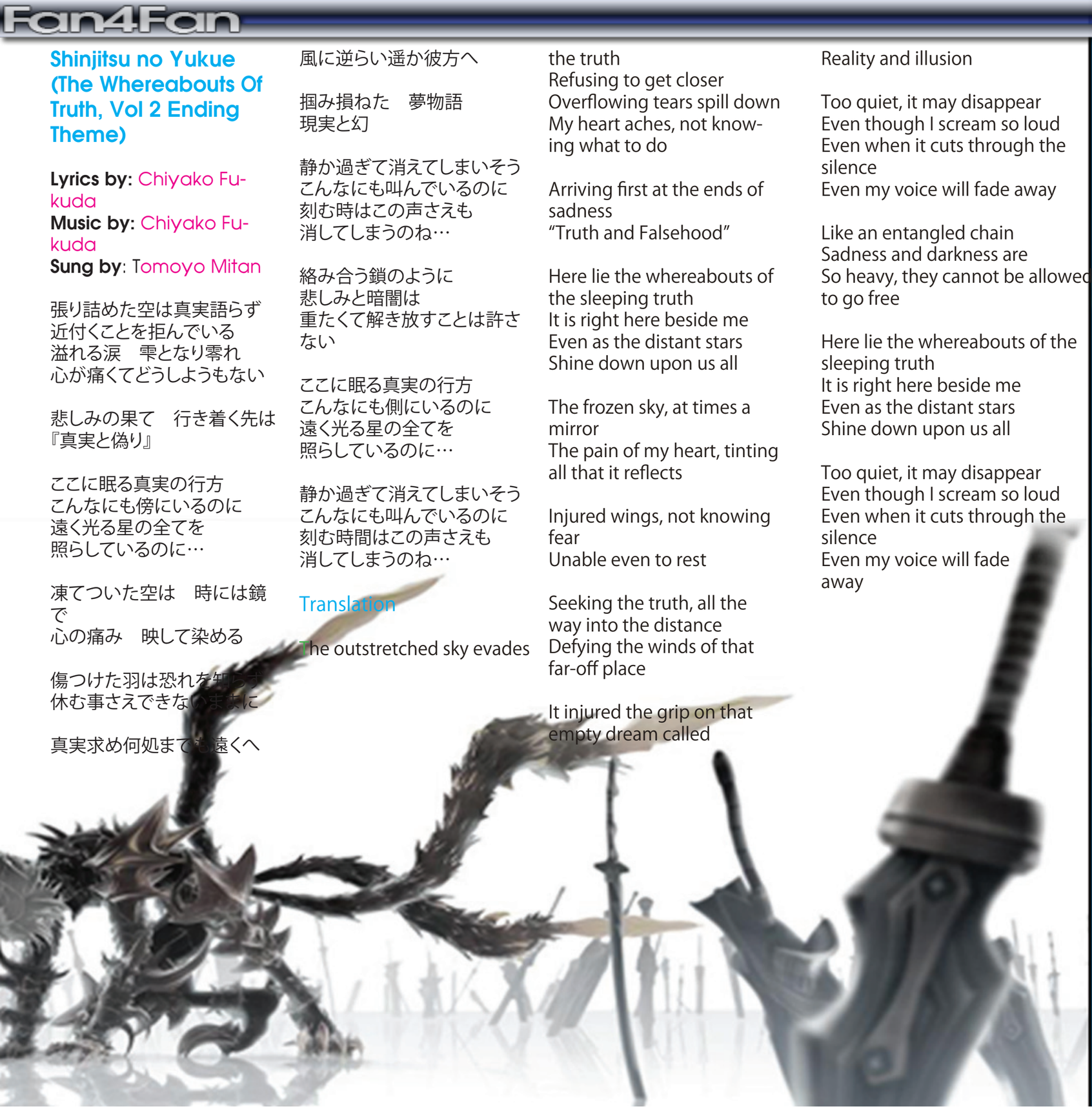
It injured the grip on that empty dream called
Reality and illusion

Too quiet, it may disappear
Even though I scream so loud
Even when it cuts through the silence
Even my voice will fade away

Like an entangled chain
Sadness and darkness are
So heavy, they cannot be allowed to go free

Here lie the whereabouts of the sleeping truth
It is right here beside me
Even as the distant stars
Shine down upon us all

Too quiet, it may disappear
Even though I scream so loud
Even when it cuts through the silence
Even my voice will fade away



CHARACTER PROFILE

Masato Indou (Ovan) : Ovan tên thật là Masato Indou, là con người ít nói, điềm đạm và cũng đầy bí ẩn. Aina, em gái của Ovan là 1 trong những Lost Ones và đó luôn là mối bận tâm lớn nhất trong lòng anh. Ovan trân trọng tất cả những gì mình có và anh biết không thể quay lưng với số phận. Chỉ còn một con đường duy nhất, một định mệnh không thể tránh khỏi, chính là "Key of The Twilight". Và Ovan đã quyết định thành lập nên "Twilight Brigade" Guild làm tiền đề cho kế hoạch không tưởng của mình sau này. Tình cờ , Ovan cũng phát hiện ra sức mạnh của một Epitaph User và Phase "Corbenik" đang tiềm ẩn trong PC của mình, "Rebirth" có thể xoay chuyển số mệnh của chính anh.

Ryou Misaki (Haseo) : Ryou chính là hạt nhân của toàn bộ bi kịch G.U, là chiếc chìa khóa duy nhất đi đến thành công trong kế hoạch của Ovan. Năm 10 tuổi, Ryou từng tạo ra PC Sora (một PK khét tiếng) và tham gia vào The World nhưng sau đó bị Phase "Skeith" Data Drain trở thành một Lost One. Sau sự kiện kết thúc Final Chapter - Quaratine (Kite giải cứu thành công mọi Lost One) thì Ryou trở lại bình thường nhưng mất đi tòan bộ kí ức về The World. 8 năm sau, CC.Corp cùng Amagi từng săn tìm cậu để thực hiện kế hoạch G.U nhưng thất bại, Ryou vì thế mà cũng là Epitaph User duy nhất thóat khỏi coma trong số 8 người được thí nghiệm cấy Phase. Đến khi The World:R2 ra đời, Ryou Misaki nghe lời giới thiệu của bạn bè và tham gia vào game lập ra PC: Haseo với class là "Adept Rogue" , khởi đầu câu chuyện Roots. Ngoài đời, Ryou là một học sinh trung học bình thường và đang theo học tại một trường tư thục ở Nhật.

Yasashiku kimi wa hohoende Ita (You were Smiling Softly, Vol 3 Ending Theme)

tooi kioku kasuka ni kaoru
yasashiku kimi wa hohoende ita
mienai kase ni kidzukanai mama
kimi ni amaete kurushimeteta ne

dare yori mo aishite
dare yori mo mitsumeta

zutto, zutto, hanareteite mo
kanarazu kimi wo omotte iru kara
kimi no nukumori, yasashii ryoute
wasurenai kara
kimi ga inai koto ni narete
tama ni aeru to kotoba ga
de-
na-
kute

damatte ite mo, tsuujiau tte
kimi ni tayotte bakari ita ne

mou modoranai
kimi kaeranai kara
senaka wo koushite
kimidasu yuki wo kudasai

motto motto tsuyoku naru kara
nakanai youni imamotte itte
kimi no manazasi yasashii koe
oboite ikaru kara

kimi ga kureta taisetsuna mono
zutto kokoro ni shimatte oku kara
kisetsu wa meguru kimi ga inakutmo
sepia iro ni sobatte yuku yo

dare yori mo shinjite
dare yori mo sobani ita

kitto kitto koerareru kara
toma wa imamo shiranai keredo
mirai wa kitto akarui kara
shinjite susumu kara

motto motto tsuyoku naru kara
nakanai youni imamotte itte
kimi no manazasi yasashii koe
oboite ikaru kara

tooi kioku kasuka ni kaoru
yasashiku kimi wa hohoende ita

Fly Mecha Grunty!

Performed by Yasutaka Anzai
Lyrics and Music by Chikayo Fukuda
Chorus: GoGoGirls

Mecha Mecha Grunty!
The spinning tin screw is the signal to

take flight (flight!)
Eat a Chim Sphere and you're full of energy
Today I can fly anywhere again

STEAM POWER is
strong
FLY AWAY off to tomorrow

I don't know just where I'm headed
GO GO GO GO!

Mecha Grunty Mecha Grunty
Fly! (fly) Fly! (fly) Fly! (fly) Mecha Grunty

Hulle Granz Cathedral (Grima Lowe Cathedral)

Germany

Der Mann mit Schatten ist auf der Such' nach dem Abenddrachen verreist und kommt noch nicht zuřck.

Helba, Kunigin von Schatten stellt schlie lich das Heer auf.
Apeiron, Kunig von *Licht bewinkt.

Die verfluchte Welle ist gemeinsam zu beķmpfen.

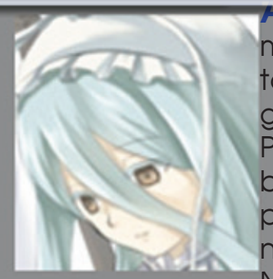
Translation

The shadowed one is gone on the quest for the Twilight Dragon and is yet to return.

Helba, Queen of the Dark, has raised finally her army.
Apeiron, King of Light, beckons.

Against the abominable wave, together they fight.

**"Licht" đọc là "Lucht"*



Aina Indou (Aina) : Trở thành một Lost One, Aina Indou mất hòan toàn ý thức và hôn mê bất tỉnh trên giường bệnh. Còn trong The World, PC của cô vẫn tồn tại và luôn ngồi bất động tại chiếc ghế trong căn phòng Creator's Room mà hằng ngày Ovan vẫn thường ghé thăm. Nhưng chắc rằng cô không bao giờ có thể ngờ được kế hoạch điên rồ mà anh trai của mình đang ngấm ngầm thực hiện sau này có thể sẽ đánh đổi tất cả và hủy diệt toàn bộ nhân loại.

Shino Nanao (Shino) : Shino Nanao ngòai đời là một sinh viên đại học tại Saitama, Nhật Bản.Khác với vẻ ngoài nhã nhặn và thân thiện, Shino lại là 1 người khép kín và trầm mặc. Cô sống độc thân tại một căn hộ nhỏ hẹp với niềm đam mê chính là nuôi trồng và chăm sóc các loại cây hoa kiểng. Sau khi tham gia vào The World:R2 với PC Shino, cô gia nhập Guild "Twilight Brigade" và rất ngưỡng mộ Ovan. Do Ovan rất ít xuất hiện trong game nên Shino gần như trở thành một người lãnh đạo thật sự và quyết định hầu hết mọi chuyện trong Guild , cô cũng đã từng gặp mặt Masato (Ovan) ngoài đời thật và rất thân với anh ta. Sau bi kịch trong Roots và trở thành một Lost One, Ryou Misaki luôn đến thăm cô mỗi ngày trên giường bệnh.

Tomonari Kasumi (Kuhn) : Tomonari Kasumi chính là chủ nhân của PC Sieg trong The World phiên bản cũ vào năm 2007. Vì muốn giới thiệu cho bạn gái của mình là Mai Minase cùng tham gia nên Tomonari đã tạo giùm cô một PC nhưng ngay lần phiêu lưu đầu tiên của cả hai trong The World, họ đã chạm trán Phase "Skeith". Tomonari sau đó bị đánh bại và Data Drain trở thành một Lost One như Ryou Misaki (Sora). 8 năm sau anh lập ra PC Kuhn trong The World:R2 với niềm vui chính là giúp đỡ mọi người cùng chơi (lập Guild Cannard). Nhưng sau này, khi phát hiện ra mình là một Epitaph User, Kuhn đã từ bỏ Cannard và tham gia G.U của Yata. Ngoài đời Tomonari đã 24 tuổi và làm việc part-time cho CC.Corp, anh có một sở thích khá độc

REVIEW .HACK G.U.

Gamespot đánh giá .hack là dòng game "xoàng" khi cả 3 phần của .hack// G.U. đều không thể vượt quá ngưỡng điểm 7. Bạn sẽ khen như fan .hack hay chê giống như những bài review của GS, hãy cùng phân tích !!

Mô phỏng thành công thế giới gameonline ?

Bối cảnh của G.U vẫn là thế giới game online và ý tưởng đó được tái hiện nếu công bằng phải nói là giống đến 7-8 phần nếu như bạn là sâu của thể loại MMORPG. Dạo khắp các khu vực thành thị để tìm hiểu, dạo 1 số shop cũng như trao đổi item với người chơi khác cho đến vấn đề cơ bản "cày game" để lên level. Những trận chiến PK trong arena gợi nhớ cho bạn nhiều điều cả cái lúc Haseo trang bị vũ khí,binh trang cho đến lúc đạt được Xth-form của Adept Rogue chẳng hạn ... Mọi thứ có vẻ hoàn hảo về mặt ý tưởng và bạn tạm thời có thể hài lòng nhưng có những lúc liệu bạn có cảm nhận thấy những bất cập trong chiều sâu của ý tưởng khi đi xuyên suốt 3 phần : sự nhàm chán !

Sự thật, bạn có lẽ sẽ cảm thấy khó chịu khi cứ lập đi lập lại cái chu kì ra vào 1 khu vực để chờ đợi những diễn tiếp của cốt truyện hay xuất hiện tại 1 điểm warp để thực hiện nhiệm vụ. Những quest của game đề ra quay quẩn cũng chỉ quay quẩn vài ba loại và điều khó chịu nhất chính là việc cứ tới lui các bản đồ xây dựng theo lối dungeon của game, nó thật sự thử lòng kiên nhẫn của người chơi và dù đã có những cách chữa cháy nhưng so sánh với những game RPG thành công trong việc áp dụng lối dungeon, G.U. thật sự đã thiếu nhiều yếu tố để khiến nó hấp dẫn từ đầu chí cuối.

Tuy nhiên, những yếu tố phụ của G.U. lại là ưu điểm và nó gần như khiến người chơi đi từ ngạc nhiên này đến ngạc nhiên khác. Cửa sổ OS là nơi bạn nhận e-mail cho đến tất tần tật những hoạt động "offline" giải trí như chơi bài Crimson VS, tham gia thảo luận trên diễn đàn của The World, gửi e-card cho bạn bè, tân trang desktop ảo bằng những ảnh/nhạc bạn tìm thấy trên các diễn đàn, etc ... Từ những yếu tố nhỏ nhặt này nhưng sự thực, G.U. đã khiến người ta phải chấp nhận rằng có 1 thế giới online khác đang hiển hiện trên màn hình TV cùng tay cầm PS2 của bạn !

Hệ thống battle, khen chê lẫn lộn !!

Rất khó để nói rằng những trận đánh trong G.U. ở tầng vực nào nhưng ấn tượng ban đầu rằng áp dụng thể thức action RPG của game vừa có điểm mới nhưng cũng ... "nhẵn mặt" cả.

Mỗi khi di chuyển đến 1 bản đồ trong hệ thống warp, người chơi hoàn toàn tự quyết việc

đáo là tán tỉnh, làm quen với giới nữ (từng tiết lộ với Haseo đang sở hữu tới 972 địa chỉ email các bạn gái trong cell phone của mình và mong muốn Pi sẽ trở thành đối tượng thứ 1000).

Reiko Saeki (Ender,Pi) : Ender là một trong 3 thành viên cấp cao của Guild TaN dưới quyền Naobi. Sở thích của cô không gì khác hơn ngoài việc sưu tập những vũ khí quý hiếm trong The World và được tự tay PK những PC mạnh mẽ (đó là lý do cô không PK Haseo từ những lần gặp gỡ đầu tiên khi cậu ta còn ở một lv ... quá thấp). Ender cũng là thủ lĩnh của "Black Ops", tổ chức tập hợp những tay PKer cấp cao chuyên phục vụ cho Naobi. Trong Roots, cô từng nhận lệnh của Naobi đi PK tất cả những thành viên trực thuộc Twilight Brigade nhằm phá hoại , ly gián và cuối cùng là đưa Ovan vào bẫy. Sau khi đã đạt được mục đích, Reiko vứt bỏ PC Ender và tiết lộ thân phận thật sự của mình là một Administrator, trợ tá đắc lực của Yata với PC chính là Pi. Ngoài đời Reiko Saeki chính là em gái của Jun Bansyoya (một trong những lãnh đạo của dự án tối mật G.U năm 2015) và cô đã quyết định gia nhập CC.Corp với mục đích thật sự là tìm ra nguyên nhân cái chết của anh mình, có lẽ cũng vì thế mà Phase của cô - Tarvos sở hữu một sức mạnh mang tên: "The Avenger"

Takumi Hino (Naobi,Yata) : Sau sự kiện Ovan bị AIDA tấn công khiến cánh tay trái trở thành "Tri-Edge" (luôn bị che đậy bằng một chiếc hộp khổng lồ có khóa sắt) và biến mất một cách bí ẩn thì Naobi đã thành lập Guild TaN - một Guild chuyên giao dịch thông tin và item trong The World với mục đích thật sự là cài bẫy và bắt sống Ovan để nghiên cứu mọi thông tin về "Tri-Edge". Kế hoạch thành công sau đó nhưng trong tiến trình thí nghiệm khi mở chiếc hộp lại phát sinh đột biến bất ngờ từ AIDA khiến Ovan trốn thóat. Lúc này, Takumi Hino từ bỏ PC Naobi, giải tán TaN và tiết lộ thân phận thật sự của mình là một Administrator dưới quyền CC.Corp có nhiệm vụ quản lý kiếm sóat The World cũng như tìm kiếm sự thật về AIDA qua PC chính là : Yata. Ngòai đời, Takumi yêu thích việc công việc kiếm tiền giao

sẽ luyện cấp ở đâu hay sẽ tham gia hoặc ... bỏ chạy những con quái nhan nhản khắp bản đồ ...Với những phím bấm cơ bản từ tấn công, phòng thủ, sử dụng Skill Trigger, item, bạn hoàn toàn có thể kiểm soát trận đánh. Vì đây là 1 game action RPG, bạn chỉ có thể điều khiển những nhân vật khác bằng hệ thống tactic có thể chấp nhận được về những chỉ số AI nếu bỏ qua 1 số lỗi không đáng kể (ví dụ như nhân vật bị kẹt ở 1 mặt cắt địa hình). Rengeki, 1 điểm nhấn mà có lẽ nó sẽ khiến người ta thích thú tận hưởng cảm giác "đã tay, đã mắt". Khi đạt độ sát thương đến kẻ địch bạn sẽ có thể sử dụng Rengeki kết hợp với các Skill Trigger tạo độ sát thương cao khiến trận đấu dễ dàng kết thúc chưa kể việc tăng tinh thần cho nhóm hay thêm điểm kinh nghiệm

Những yếu tố phụ của G.U. 1 lần nữa khiến người ta đỡ nhàm chán khi cứ qua lại những khu vực dungeon quen thuộc như việc thu thập Chim Sphere, giúp đỡ robot Mecha Grunty, cưỡi "xế" đi xem xét bản đồ chung quanh ... Đây cũng là những cách "chữa cháy" đề cập trước đó nhưng thật khó để nói rằng nó thật sự đã hiệu quả 100%.

Xong mỗi màn đều có đánh giá nhiệm vụ bạn đã hoàn thành, cá nhân thật sự cảm thấy đây là 1 phần thừa thải và đôi lúc khiến bạn cảm thấy choáng ngộp thật sự.

Và điểm nhận cuối cùng của hệ thống battle có lẽ ko thể ko nhắc đến các trận chiến Avatar. Đồ họa, rất đẹp mắt và ấn tượng ... còn lại, có lẽ cũng ko nhiều lắm nhưng thật hay là G.U. vẫn có nhiều thứ để chiêm nghiệm dần dần.

Những vấn đề xyz ...

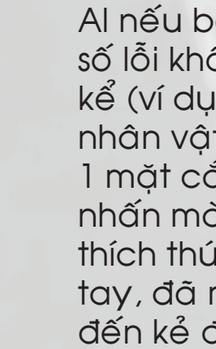
Đồ họa của phiên bản G.U. không phải bàn cãi đó là 1 bước tiến. Cá nhân người viết thích những đoạn phim cắt cảnh lẫn những CG ấn tượng dù không đẹp lung linh nhưng nó vẫn tạo nên 1 phong cách riêng khiến người ta nhìn 1 lần và sẽ nhớ. Không gian trong game cũng tạo nên nét đặc thù riêng nhất định dù chưa phải là hoàn hảo nhưng bù đắp giữa cái còn thiếu sót và ưu điểm, G.U. là 1 game có chất lượng tốt về đồ họa. Âm thanh, các bản soundtrack thật sự ... không còn gì để nói thêm (tham khảo Review OST số 9).

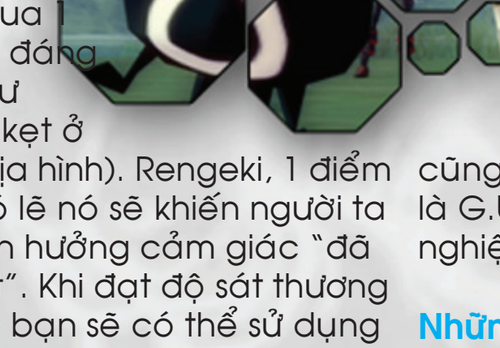
Điểm cuối cùng còn lại của G.U. người viết muốn đánh giá chính là cốt truyện. Với 1 số người thì thật sự việc theo dõi diễn tiếp của game đem lại nhiều ... sự mệt mỏi hơn phân nửa lúc ban đầu nhập cuộc bạn chỉ sẽ theo dõi hội thoại, cắt cảnh nhiều hơn cả chơi game. Câu chuyện trong .hack khá li kì và phức tạp cũng như tiếp nối những sự kiện diễn ra, vì thế sẽ không ngạc nhiên nếu 1 số người cảm thấy bị lạc giữa rừng thông tin trong .hack//G.U. Nhưng nhìn chung, thật sự ấn tượng khi kéo dài đến 3 phần nhưng mạch game vẫn tiếp diễn với những tình tiết khó mà đoán trước và như luôn dành cho người chơi bất ngờ nối tiếp bất ngờ. Vấn đề của G.U. chỉ là cách thể hiện quá dài dòng và ko hẳn tất cả đều thật sự hiệu quả.

Kết

Gamespot là 1 chuyên trang đánh giá uy tín nhưng tại sao lại lệ thuộc khi bạn là 1 gamer có mắt thấy, tai nghe và cảm nhận riêng của mình ? Game hay không phải nhờ đánh giá hay và cũng không phải vì có đánh giá kém mà nó mất đi cái tính chất vốn có của nó.

yugi_hiro





dịch qua Internet và là một trong những hacker giỏi nhất của CC.Corp , anh cũng đam mê bóng đá nhưng giấc mơ trở thành cầu thủ chuyên nghiệp đã tan vỡ sau một tai nạn thời trung học.

Chi tiết hơn, xin theo dõi link đi kèm bằng cách click vào đây

Tôi biết đến .hack//G.U. qua báo Việt Game chỉ vì nội dung nghe khá là ... lạ. Nhưng sau khi chơi xong vol 1, 3 điều làm tôi ấn tượng nhất về game chính là đồ họa, âm thanh và cốt truyện. Cách chơi của game tuy không quá đặc sắc nhưng thật sự đối với tôi nó vẫn rất hấp dẫn. Kể từ ngày đó, tôi đã chính thức trở thành một FAN của dòng game này. Tôi nghiên cứu về dòng game và đã lùng mua cho đủ 7 phần kể cả bản Fragment nữa nhưng tiếc là chỉ có thể chơi offline. Tuy không có nhiều thời gian chơi game nhưng nhất định tôi sẽ cố chơi hết cả 7 phần để có thể hiểu rõ hơn cốt truyện tuyệt vời của cả dòng game mà Cyber-Connect2 đã phát triển.

Welcome to The World

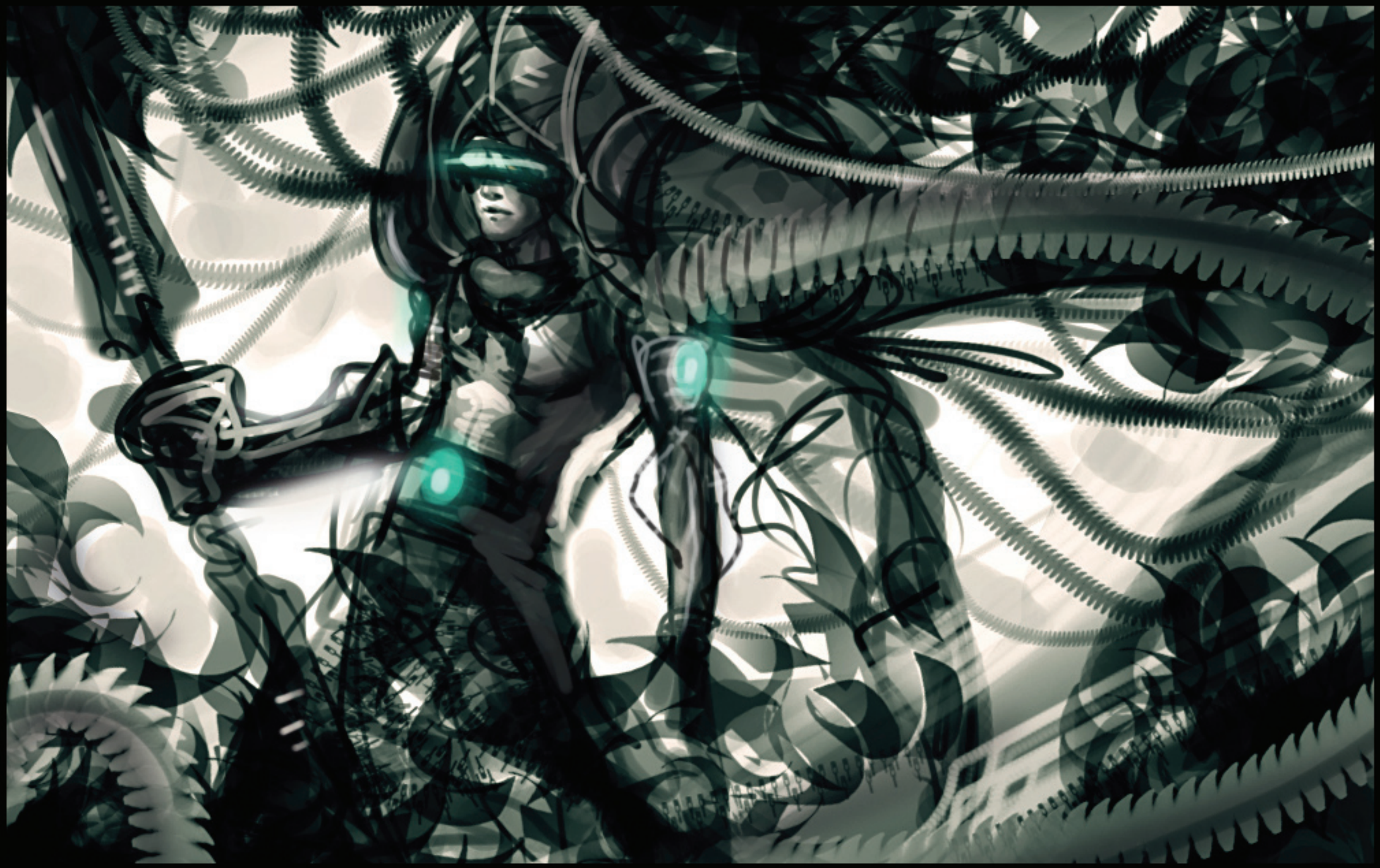
RenoTheTurks

- Cảm ơn Box Xeno - Star Ocean - .hack và mod ale vì những bài viết hỗ trợ
- Chúng tôi cũng dùng thông tin, hình ảnh từ nhiều nguồn :
dothack.wikia.com
dothack.com/gu
etc ...
-Cảm ơn những người đã dành sự quan tâm và Emag sẵn sàng thực hiện những dự án fanzine trong tương lai gần.

E-mag

.hack//G.U. (vâng, .hack//G.U. thôi) đối với tôi là 1 dòng game hay, có nhiều điều đáng nói. Hình ảnh của game, trong mắt tôi, là thuộc loại đẹp. Đồ họa làm theo phong cách cel-shading, phối màu tạo cảm giác dễ chịu,cơ bản là khá đẹp. Âm thanh trong game có 1 nét khá đặc trưng mà khi nghe lại, tôi có thể nhận ra ngay đó là .hack//G.U. dù đã 1 năm tôi không hề chơi tí nào! Cốt truyện tưởng chừng đơn gián hóa ra lại sâu sắc và cực kỳ chặt chẽ. Gameplay khá hay, có hệ thống area word độc đáo, Avatar battle cực kỳ hoành tráng. Chỉ có điều, đánh nhau lúc đầu đẹp mắt nhưng càng về sau càng thấy chán! Về tổng thể thì đối với tôi, đây là 1 dòng game "đỉnh"! Đừng nên xem review của GameSpot, bởi nó chỉ review mỗi game như một game riêng hoàn chỉnh chứ không xét về cả dòng .hack//G.U. nói chung!

dat_squall



SUDDEN ATTACK

Tác giả: Nikita Kabuto
http://www.flickr.com/photos/nkaphuoc/

in progress 11